

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by Jiunn.Hong.Lin

66

【SUPER NEW FILES★
L-MAN蜥蜴超人 金庸快打
特勤機甲隊 銀河英雄傳說
中國 精靈幻界…等十一款

【NEW FILES★
浩劫殘陽 美國的惡夢
光速兔崽子 南海霸主
CANNON FODDER…等九款

【新GAME俱樂部★

【新GAME熱報★
幽浮

【遊戲攻略★
神通妙巫師完全攻略
鬼屋魔影2完全攻略
冥界幻姬完全攻略
妙狐神探完全攻略…等六篇

【遊戲獵人★
伊忍道 海底戰爭 妖魔道
鬼屋魔影2 雷電威龍…等十篇

【玩家觀點★
創世紀VIII-PAGAN之我見

【七彩絢目的光碟世界★
OUTPOST

【98精品店★
FARLAND STORY
MARION 沉默の艦隊
野々村病院の人々

【DOS/V最新遊戲介紹★
德貝賽馬 柏青哥

【多媒體天地★
LIVING BOOK系列－小犀牛上學去

【遊戲解剖室★
保護模式的最新程式利器－WATCOM 10.0

【特別報導★
次世代家庭娛樂主機解析

【夢幻圖書館★

★科幻空間】
★遊戲終結者】
元朝秘使
卡耐雞的人生指南
鬼屋魔影Ⅰ
警察故事系列－暗夜疑兇

七俠五義
SOFTWORLD

軟體世界雜誌1994年9月號・PC GAME 最新情報……
SOFT-WORLD MAGAZINE

ASURE 亞洲電腦

電腦魅力の新動線

PENTIUM586

—心·動·配·備—

◆CPU:PENTIUM-60 ◆RAM:8MB ◆CACHE:256KB
◆FDD:1.2MB+1.44MB ◆VESA VGA CARD
◆螢幕:14" SUPER VGA ◆可抽換式硬碟架 ◆硬碟:340MB



F586機型之特點：

一、機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準，採雙風扇配備，後窗加設出風孔(熱風孔)，主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔，另上蓋靠主機板部份加設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。

二、主機板CPU散熱方式，採用3M專用散熱膠，並加CPU散熱片及風扇。

三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體，在優良穩定的溫度，持續久恒的工作，讓使用者安枕無憂。

四、F586 CASE採用3大(可裝抽取式HDD·CD-ROM·FDD1.2)3小之設計符合公元2000年之標準。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

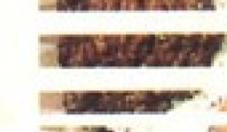
(台北市)
詮 民(02)536-2935
捷 宇(02)305-6034
慶 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-6127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)536-1746
華 沙(02)935-5753
和 豪(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 騰(02)322-5656
欣 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-6778
金 訊(02)564-1692
普 惠(02)915-7749
弘 尚(02)936-2956
台 銳(02)657-0213
鋒 寶(02)735-2820
東 帝(02)717-7245
(台北縣)
瀛 洲(02)285-9903
[illegible] 德(02)623-7000
合 泰(02)996-0695
神 美(02)988-9353
三 豪(02)952-3416
陽 盈(02)955-2467
駿 傑(02)928-0508
勝 斯(02)929-0506
(宜蘭區) 56-9772
人 人(039)33-2944
聚 特(039)32-6365
勝 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 驊(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)458-3372
英 特(03)335-2509
孝 安(03)425-8000
(新竹區)
駿 雲(035)78-4288
東 美(035)88-7439
沛 爾(035)59-7308
三 鉅(035)24-0638
恩 [illegible](035)71-3013
戴 爾(035)34-0639
英 特(035)25-6772
(苗栗區)
盼 全(037)63-2068
後 龍(037)72-8720
遠 東(035)55-3346
(花蓮區)
德 興(038)33-9402
(台中區)
員林歐傑(04)8343969
田中吉前象(04)8752869
田中歐陽(04)8754362
溪湖老古(04)8855672
斗南吉友(05)5960372
青王(05)6335676
彰化和勝(04)7223756
千訊(04)7254284
李安(04)7234010
和美晨光(04)7563139
鹿港尚品(04)7771077
台中暴安(04)3291743
宇相(04)3894590
學園(04)2554517
[illegible](04)3305235
亞歌(04)2373900
亞記(04)2237247
尚全(04)2374320
一佳(04)3899876
聯源(04)3276222
亞歌(04)2529576
大賀(04)2373489
中信(04)3273639
豐盛(04)2977505
太平世弘(04)2773536
晶太(04)2125076
草屯日盛(04)9336959
聯華(04)9355553
南投隆昌(04)9992223
訊林(04)9225558
佳鑫(04)9238665
后里致成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍盛(04)6222373
大肚銘億(04)6934275
竹山超鴻(04)9649000
豐原宏信(04)5250535
技優(04)5260580
(雲林區)
明 日(05)534-6605
嘉義區
亞西亞(05)278-2222
巨 鵬(05)225-6431
台 大(05)278-1686
六 二(05)238-7555
台南區
豐 灝(06)254-4331
德 鈴(06)253-1426
群 達(06)635-6707
早 鋼(06)234-4382
展 易(06)723-0518
好運來(06)211-3723
四 邦(06)274-4733
秋 仁(06)226-9658
歸 仁(06)230-0160
高雄區
福 倍(07)389-5724
盛 偉(07)392-2517
創 意(07)389-7409
羽 台(07)323-4478
上 正(07)742-1235
久 大(07)703-2458
欣 亞(07)351-5762
德 光(07)222-9316
久 盈(07)222-9131
太 一(07)861-2095
上 欣(07)812-2133
英 鼎(07)822-0776
耀 昇(07)551-1565
不二家(07)363-8703
宏 大(07)622-4816
天 下(07)282-8176
林 記(07)251-1983
致 安(07)339-0572
于 氏(07)561-7460
青 英(07)339-2652
林 [illegible](07)389-9958
上 元(07)363-7842
科 聖(07)312-3001
信 盛(07)342-8333
龍 帝(07)715-4104
順 達(07)384-1436
呂 奇(07)612-1812
約納思(07)385-7648
智 詮(07)721-1262
王 航(07)330-4333
聯 鑫(07)384-9106
新 力(07)371-3735
新 辰(07)783-9787
佳 盛(07)216-3980
金 氏(07)380-4567
大 鐵(07)806-3959
紀 霖(07)642-1147
屏東區
維 正(08)765-6848
勝 [illegible](08)776-2225
亞 力(08)776-1792
鴻 因(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 寶(08)737-4735
理 想(08)753-2862
全 富(08)722-0249
華 如(08)755-0280
聖 帝(08)866-073
澎湖區
安 安(06)927-126
金門區
理 想(0823)32-53



編輯室報告

究竟是好吃才會狼呑虎嚥，還是狼呑虎嚥才會好吃？究竟是酒逢知己才覺千杯少，還是酒逢千杯方恨知己少？或許讀者自有主張，然則存在著這些似是而非或互有哲理隱喩其中的論調，在現實生活中實不乏例證。同樣的，雜誌之名稱與其內容、立場是否客觀公正之間的質疑，即使在軟體世界雜誌創刊迄今已屆 66 期的此時，仍然困擾著編者、讀者與刊登廣告的廠商。無怪乎「編輯者，編來編去編成疾」的笑談不逕而走，此語除凸顯各雜誌編輯長期與時間競賽所負荷之心力透支外，外界流言的主觀認定再顯目光偏狹的心疾。因爲雜誌名稱叫軟體世界，所以一定大力吹捧軟體世界的遊戲，這樣的論調完全漠視本刊編輯於主編權及卯足全力以爭取更寬廣更多元的報導空間所做的一切努力。筆者自惴，菜餚是否美味，無關乎是否得狼呑虎嚥，細細品嚐者亦大有人在；偶得美酒，無關乎得否喝上千杯、萬杯方論知己，需知珍饈美酒依然故我，其他一切全屬人爲主觀的感覺罷了，軟體世界雜誌與出版遊戲的軟體世界因同屬智冠科技而同名，遭致質疑爲評論不公，立場偏坦的同名之累實可以平常心待之矣。編輯室藉本篇幅回應並感謝本刊多位“死忠兼換帖”的讀者基於善意建議本刊更改雜誌名稱以杜外界流言的美意，然則，正如前述，我們期望雜誌應一本媒體公器不當私用之用心，再接再勵一如珍饈美酒般依然醇美，無論狼呑虎嚥，或是細細品嚐，都當能讓您回味與期待，無論豪飲或淺酌，都能讓你從中找到知己，雜誌的內容與立場實無關乎雜誌名稱，而關乎所有編輯、作家與讀者的用心程度，刻意迴避或巧立一個與遊戲出版公司毫無關連的雜誌名稱，便能確保編輯內容與立場的公允？我們寧可相信本刊三萬多名讀者的眼睛都是雪亮的。

託颱風之“福”，本期票選（P.4）總得票數再降三百票，除美少女三度封王外，引發不少話題，而 BEST 5 榜內擬人化的劇情，實依票選名次編撰，純爲博君一粲，免致衛道保守人士杯葛，特別聲明。未演已轟動的 X-COM 幽浮（P.59）收錄於新 GAME 熱報篇幅，星際戰迷切勿錯過試戰良機，至於好評不斷的大部頭專欄新 GAME 俱樂部（P.49）除傳達國外各出版公司之一手資料外，更提供各項趨勢及實用訊息，建議您接納駐美作家體貼的建議：泡好一杯熱騰騰的咖啡，慢慢品嚐咖啡及該專欄的美味。另外，本期新增兩個非定期專欄（P.207、P.217），期使喜好奇幻與科幻的讀者都能在此滿足難得宣洩的超想像空間，本刊特此感謝特約編輯 LUCIFER 的用心與幻象雜誌慨然惠予刊登，造福讀者。此外，本期特別報導（P.197）對次世代主機之現況與趨勢有極深入之報導，本期精彩內容列舉一、二引爲導讀，不再佔據篇幅累述。以下重要訊息，籲請讀者留意。

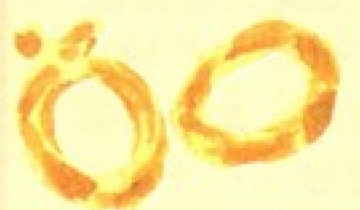


SOFTWORLD Magazine

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　編／李俊賢
編　輯／
史　量、呂重達、鍾文慶
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、劉信良
資料處理／曾玉琴
打字排版／陳禮英
編輯助理／蕭嘉慧
特約編輯作家／
蘇經天、朱學恒、黃振倫、許德全
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然
鍾凱文、徐國振、劉興澤、葉明璋
劉昭毅、李永治、羅國宏、駱婷婷
蘇經天、何　布、曾昭奇、王彰慭
吳昱甫、劉建台、呂維振、葉宗明
林政翰、黃文龍、侯育宏、俞伯翰
黃啓禎、劉建良、賴福鑫、林旭中
黃振倫、朱傳純、吳文德、楊碇優
石志清、卜起經、陳志明、廖奇建
潘昱宏、許雲翔、黃俊銘、王詠文
本期雜誌封面
提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、劉　瑋
楊淳妃、李錦綿
美術支援／
林慧玲、謝幸娟、許素敏
駐美特派員／亞佛列德
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社址／
高雄市三民區民壯路63號五樓
電話／07-3848088轉277／289
投稿・聯絡信箱／
高雄郵政28-34號
來稿請示眞實姓名並自留底稿，本社恕不退稿，使用筆名與否，悉聽尊意。
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
服務專線／07-3841505
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
南區業務／
高雄市三民區民壯路61號
TEL：(07)384-8088
北區業務／
台北市南港路二段99-10號1F
TEL：(02)788-9188
中區業務／
台中市西屯區洛陽路148號
TEL：(04)311-8774
香港業務／
香港九龍深水　海壇街163號銀海大廈
1F B.C室　涉增　頒份
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／
13A,Jalan SS21 60 Damansara Utama,
47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST
Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711
廣告業務／曾玉琴
服務專線：
(07)3848088轉277
FAX：(07)3802764





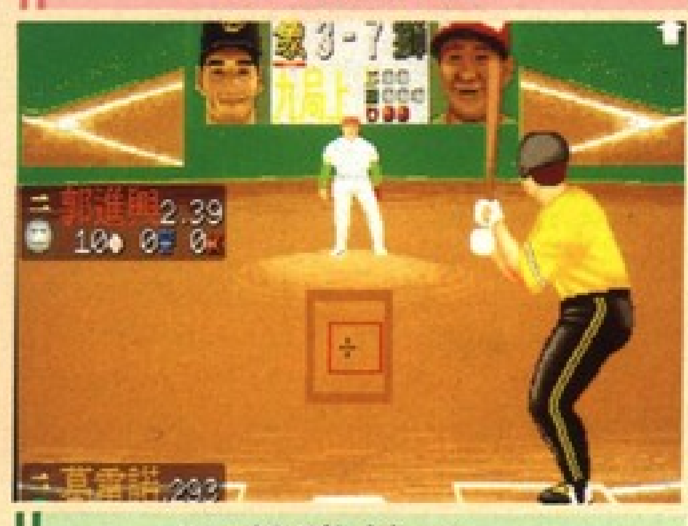




L-MAN蜥蜴超人



金庸快打



中華職棒 2



搖滾少林之七俠五義





特勤機甲隊



中國



精靈幻界



西方魔域

●中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
●中華民國78年4月創刊每月15日出刊



●統計日期：7月29～8月28日 ●其他：159票 ●廢票：46票
●總得票數：1743票 ●資料來源：軟體世界雜誌65期選票

1 美少女夢工廠II中文版 350

□精訊 □少女教育策略 □700元 □83年4月2日出版 □10片裝 □上期排名：1

雖然黃金排行榜還沒出現，不過老爹說只要存在就有希望，而且依目前情勢判斷，黃金榜越晚出現，對我越有利，哈……反正聽老爹的準沒錯。據說上回黃金榜出現的時間是今年一月，那麼下次出現的時間不就是……。



2 三國志IV（DOS/V）版 174

□第三波 □策略 □3600元 □83年5月7日 □4片裝 □上期排名：3

嘿!!該我們說話了，這次有默契點，一人一句別搶詞…別讓人看笑話了 咳!! 她老爹說得眞好，存在就有希望，我老早就把刻刀藏在一個極私密的地方 …會 不會被編輯室查到…保証神不知鬼不覺…只要一逮到機會，一定把我們三 國世 家的名號狠狠地刻在榜首寶座，讓我們永垂不朽，嗯！來個愛的鼓勵吧…哈…哇…啊…嗚…永垂不朽…萬歲……。



3 炎龍騎士團－邪神之封印 159

□漢堂 □戰略 □520元 □83年5月20日 □6片裝 □上期排名：5

喂！叫什麼叫，莫非…哼!!誰叫你上回要幫我取這個〃不雅〃的綽號，中國話說殺雞焉用牛刀，這叫現世報，你懂嗎？！哼！我倒要看看還有誰敢叫我炎龍騎士…（ ??? ）不！闇龍騎士…（☆@#＄…）天啊！我能不能叫龍騎士就好…嗚……。



4 軒轅劍貳 140

□大宇資訊 □RPG □570元 □83年2月6日 □10片裝 □上期排名：4

哈！倚天小子，沒想到你也會被那團闇龍騎士給〃闇〃了，哇哈哈…眞是大快人心，看來你的屠龍刀該抹點油了，不然寶刀可要銹禿啦…咦？！…怎麼變臉啦？！收刀入鞘吧!!都是老兄弟了還這樣…咦？！你當眞？！



5 倚天屠龍記 102

□軟體世界 □RPG+冒險 □600元 □83年3月29日 □11片裝 □上期排名：2

哼！軒轅小子，沒想到你向以俠客自居，今日非但落井下石、幸災樂禍，還以言相譏，身爲江湖中人，當知士可殺不可辱的道理，廢話少說！亮劍吧!!

本月新秀



大宇新作妖魔道自出片到本期票選統計截止，短短的一週內，吸引 35 張讀者選票，初進榜佔上 11 名鋒芒畢露。中國風情的神怪題材能否再得讀者青睞，持續新片發行的爆發熱力，咱們再觀其變。

【妖魔道】

本月焦點



上期新進榜進駐 17 名，本期二度進榜位居第八的富甲天下三國篇在其他三國題材遊戲運未問世之前，再享蜜月佳期，即使在總得票數下降三百多票導致各家遊戲得票一片下跌的情形下，仍續上期多得 29 票，再騰熱度，名次大幅挺進九名，富甲天下得否與同取三國人物題材，或以幽默恢諧取勝，或以動作格鬥見長，或以名人政要號召之預期加入市場之遊戲分庭抗禮、立於不墜，但見爾後分曉。

【富甲天下三國篇】

颱風肆虐，遊戲出片 DELAY ，原本預定於八月推出的部份遊戲紛紛延期，雖說這陣延期風波無關風雨，但在萬般無奈下，也不禁教人牽怒起這幾道風雨來得不是時候，尤其是有些遊戲在望過春風、盼過夏日之後，還眞令人懷疑是否得再望穿秋水才得見其芳跡。受八月風雨波及本期排行榜總得票數再降三百票（嗚…這三百票果若當眞泡水，籲請擇個出日頭的良時吉日儘速晾乾寄回…）更造成 TOP 20 榜內除新進榜及中華職棒、富甲天下，爆笑躲避球及太平洋戰將此四款遊戲外，各遊戲得票數全面下降（相對於上期）。其中仍留在榜內而票數流失最多的卻是本期三度封王且仍與第二名保持二百多票差距的美少女夢工廠Ⅱ（流失 111 票降幅 6.4 ％），美少女風頭之〃健〃不得不令人矚目，能否打破由中華職棒所保持的連續四期榜首的記錄，令人期待…而倚天屠龍記票數流失量位居第二（流失 106 票）險被逐出 BEST5 。此外，自本刊排行榜於 55 期開播以來，從未缺席也從未落入BUFFER的中華職棒，於榜內沈浮多時，本期卻出人意表地竄升五名，被讀者擢爲領軍，由於位居切入 BEST 5 之敏感地帶，似有捲土重來之勢，據推測或與中華職棒 2 即將發行之預期心理有互動關連，然則懷有同樣預期因素的天使帝國卻於本期下挫四名，令人百思難解，天使與職棒第二代即將同期推出的效應實足列入本月焦點話題，然編輯室仍決議將本月焦點頒給甫進榜兩期（上期獲列當月新秀），竄升幅度最大的富甲天下，而本月新秀則依慣例頒給新進榜最高名次的妖魔道，而同屬本期新進榜卻只有一票之差的鬼屋魔影Ⅱ與鈦戰機和改吊 TOP20 車尾的太平洋戰將是否仍有挺進空間，一樣值得觀察，此外在BUFFER中，本期共有四款新進榜遊戲正凝聚熱力，其中三款得票相同，是否有望衝出BUFFER，叫人摒息。而上期因磁片版與光碟版雙雙進榜被列爲當月焦點的冥界幻姬，本期卻雙雙掛出免戰，成爲榜外出槌的焦點，而老將吞食天地Ⅱ下期是否還能發ㄈㄣ丶，也委實叫人懷疑？咱們下期見啦!!

票選活動 中獎名單

郭文正・高雄縣
李齊芸・屏東縣
陳韻毅・高雄市
白璧綸・台中市
洪鴻明・彰化縣
吳炳輿・台中市
曾信方・台北縣
王韋力・台北市
萬國安・台北市
尤韋傑・高雄市
張家禎・台北縣
游釋民・台中縣
江文忠・台北縣
蔡文傑・台北縣
黃國明・高雄市
張世松・台北市
吳佳政・台北市
張良旺・基隆市
陳維銘・彰化市
高正豐・台北市

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期		上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	↑	12	中華職棒	軟體世界	運動	540	9	64
7	↓	6	三國志Ⅲ中文版	第三波	策略	1800	4	58
8	↑	17	富甲天下三國篇	光譜資訊	益智	420	2	50
9	↓	7	毀滅戰士	精訊	動作	540	5	47
10	↓	9	極道梟雄	軟體世界	戰略	480	3	43
11	↑	16	卡耐雞的人生指南	光譜資訊	策略	480	3	35
11	↑	一	妖魔道	大宇	RPG	540	8	35
13	↑	15	爆笑躲避球	熊貓軟體	運動	430	3	28
13	↓	8	模擬城市 2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	28
15	↓	10	黑暗王座中文版	第三波	RPG	580	11	27
16	↓	12	天使帝國	大宇	戰略	480	4	22
17	↑	一	鬼屋魔影Ⅱ中文版	電腦休閒世界	冒險	600	12	21
18	↑	一	黑暗原力－鈦戰機	松崗	飛行模擬	600	6	20
19	↓	12	創世紀八異教徒	軟體世界	RPG	640	8(3.5)	19
20	↑	一	太平洋戰將	軟體世界	飛行模擬	680	9(3.5)	17

The Buffer 21 ～ 30

本期		上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	↑	一	雷電威龍	軟體世界	13
22		22	大富翁Ⅱ	大宇	10
22	↓	16	中華職棒經理片	軟體世界	10
24		24	模擬農場中文版	電腦休閒世界	9
24	↓	20	末日寶典	傑克豆	9
26	↑	一	妙狐神探	軟體世界	8
26	↓	21	瘋狂大飆車〔光碟版〕	美商麥點	8
26	↑	一	邪神大地	精訊	8
26	↑	27	勇者傳說	漢堂	8
26	↑	27	奇門遁甲之九五眞龍	軟體世界	8
26	↑	一	擂台美少女	競華國際	8

↑ 名次上升　↓ 名次下降

L-MAN 蜥蜴超人

看漫畫主角打鬥與成爲畫中主角有甚麼不同的感受？與喜愛的漫畫主角併肩打壞蛋、同甘苦共患難，又是甚麼樣的感覺？大宇 DOMO 小組新類型遊戲的嚐試，將極受玩家歡迎的連載漫畫搬上螢幕，請玩 家拭目以待蜥蜴超人的再出擊。

■類　　別：視覺戰鬥　■容　　量：未定
■出版公司：大宇　■發行日期：未定

三萬年前，地球上居住著各具異能的超古文明人類，這些超人家族來自遙遠的銀河之外，他們降落在地球上，並建立了高度文明，由五大家族和平統治三萬年前的地球，但好景不常，具有精神念力及長生不死的吸血蝙蝠家族興起邪惡的野心，打破短暫的和平，發動空前絕後的戰爭，爲了對抗強大的不死家族，其他四大家族各組聯盟，共同對抗，他們分別是：　速度絕倫的 -- 北豹，攻擊強悍的 -- 西虎，統御非凡的 - 南蛙，防禦超強的 -- 東蜥。這場千年戰爭摧毀了一切文明，五大超人家族没落，超人們失去異能，成爲今日的人類。時過三萬年，吸血蝙蝠家族領導人古德拉東山再起，你，超級變態超人 --L-MAN，將要爲守護全世界的小褲褲而戰，粉碎古德拉的野心……

耳熟能詳的人物、劇情，忠於原味的 PC 遊戲

如何？有没有很面熟的感覺？没錯，這就是從 82 年暑假起，在熱門少年 TOP 上連載至今的爆笑巨作「蜥蜴超人 L-MAN 」（非廣告～現在已發行到單行本第二集了，欲購從速），現在終於要發行 PC 版的遊戲了，終於讓我等到了，實在好爽，好感動，嗚～～

前一陣子在電腦應用展逛街時不期然發現到，大宇怎麼掛了大大的三張 L-MAN紙雕海報？難道……，經多方打探四處查證，終於證實大宇正在開發這款遊戲，於是筆者又跑到大宇很努力很用力地鑽營一陣，終於和開發人員搭上線，嘿！嘿！這款遊戲是由響噹噹的DOMO小組親自下海製作，想不到吧？到底是怎麼回事？什麼狀況咧？慢慢看下去吧！

話說混進大宇之後，無巧不巧的碰上DOMO的蔡大魔頭，顧慮到蔡魔頭鞭力驚人，正打算開溜之際，企劃姜崇熙卻拿著L-MAN 的資料愉快的（？）走進來來找蔡魔頭，哈哈，皇天不負苦心人，讓我找到小褲…，不，是找到線索，於是一陣威脅利誘之下終於騙到消息。（只見某人衣衫不整低頭啜泣……）

片頭動畫說源由


三萬年前


一批超越現代人類文明的家族


從遙遠的銀河外，來到了地球


他們在地球上建立了極高度的文明


並由五大家族聯合統治著


打破了維持已久的和平

精彩的視覺戰鬥動畫、特寫，讓您一飽眼福

人物角色特寫

遊戲進行的方式是電腦遊戲中前所未見的（不過超任有），稱之爲視覺戰鬥，敵我雙方以回合制爲基準，各自出招，畫面上會出現交錯的動畫或特寫鏡頭，所以特別適合對動作遊戲不太在行的人，由於有漫畫稿爲底案，所以取鏡將依此爲準，到時會有重看一遍漫畫的感覺。

L-MAN的一大特色就是要低級的好笑，變態的有趣，所以筆者挑燈趕稿之際，想必企劃員也正在苦思吧？據「身分保密」的間諜表示，由於開發人員一個比一個低級，一個比一個變態（可由皮鞭採購量證明），所以這方面絕不是問題，現在考慮的重點不是如何能低級，而是如何不要那麼低級（此乃機密），爲免影響國家日漸凝重的政治風氣，本遊戲將會限定非低級界的老骨頭不得購買，沒喜感的不得購買，日常生活不夠變態的不得購買，依此看來大概能買的人不會太多，所以不會有缺貨的危機，不過如果賣的太差的話，可能蔡魔頭一行人就要改行去掃廁所了，因此爲避免偉大的DOMO小組消失，到時還請多多捧場，沒事買幾套回家堆積木也好。

爲了給各位無限遐想的空間，這期先透露這麼多就好，如果憋不住就弄幾本 TOP 解解饞吧，下期再會！

生動有趣的戰鬥畫面









目前開發進行蠻順暢的，不過因爲是DOMO小組的新嘗試，所以速度較慢，不久之後就會越來越快（鞭子越用越多），加上因爲是有版權的，所以透過大然出版社，作者艾雷迪也提供相當多的原始預設資料，到時絕對絕對忠於原味（差一個字就不夠變態喔），除了理所當然會出現的賤人，不對，是建仁等主要角色之外，暴力變態男手下的企鵝兄弟一干人都會出現，還有建仁的四個姊姊，總計會出現近 30 個角色，造型完完全全和漫畫版相同。

與主角一起打拼的伙伴





◀主角的四位姐姐









不錯的物品視窗





金庸快打，是由軟體世界所推出的第一個格鬥遊戲，遊戲中除了包含原有在金庸原著射鵰三部曲小說中的主要角色之外，笑傲江湖中的令狐沖、東方不敗，天龍八部的段譽、虛竹也跨越時空前來比武，本刊搶先為讀者介紹所有登場的角色，請接招！

黃藥師

東海桃花島島主，人稱「東邪」。性格瀟灑，博學多聞，精通三教九流之武藝，慣用彈指神通、五行八卦、玉簫聲動特絕技，自創的落英劍法也威力無窮。


▲玉簫聲動！


▲落英繽紛！

歐陽鋒



號稱「西毒」，為楊過的義父，自創蛤蟆功、靈蛇杖、靈蛇拳等絕技，後因逆練九陰眞經而經脈錯亂導致瘋顚。


▲西毒蛤蟆功！


▲靈蛇出洞！

謝遜



明教四大護教法王中的金毛獅王，為張無忌的義父。精通崑崙派鎮山秘拳一七傷拳，另有混元霹靂掌，及在冰火島練成的玄冰神功等絕招。


▲混元霹靂掌！


▲七傷拳

張無忌



明教第三十四代教主，自幼身中寒毒，身世坎坷，後因因緣際會習得九陽神功、乾坤大挪移等蓋世武功，還精通醫術。

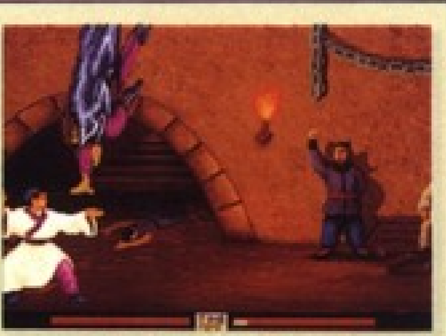

▲乾坤大挪移！


▲九陽神功！

任我行



原明教教主，後被東方不敗暗算奪權，以致被囚禁在梅莊暗無天日的地牢中，內功強勁，吸星大法威力無比。


▲流星貫日！


▲日月同行！

楊過



歐陽鋒之義子，小龍女之徒。與小龍女習得玉女素心劍，後又習得玄鐵劍法。號稱神鵰俠，後又稱「西狂」。



▲神雕展翅！



▲玉女心經！

東方不敗



因暗算任我行而奪得明教教主之位，後爲練葵花寶典而揮劍自宮，大成之後的日月神果然天下無敵，但卻性情大變，有斷袖之癖。



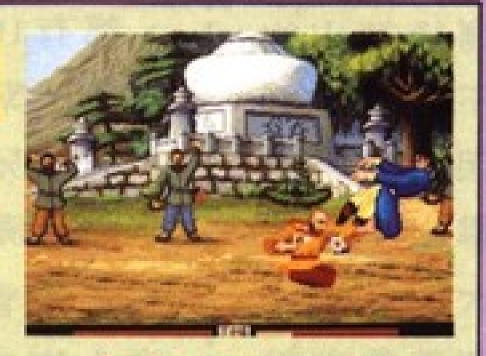
▲繡花神針！



▲日月神功！

虛竹

原爲少林寺一小和尚，後因奇緣而解開珍瓏棋局，接下天山派的衣缽而內力大增。並在天山童姥之處習得天山折梅手等武功，而成爲靈鷲宮的主人。



▲天山折梅手！



▲珍瓏寶蓮！

郭靖



黃藥師之婿，武功蓋世，人稱「郭大俠」，後又稱「北俠」。內功精湛，所習之降龍十八掌威力無比。



▲龍戰於野！



▲亢龍有悔！

小龍女



古墓派的傳人，楊過的師父。擅長玉蜂針、精通玉女心經，及九陰眞經。



▲招蜂引蝶！



▲玉蜂針！

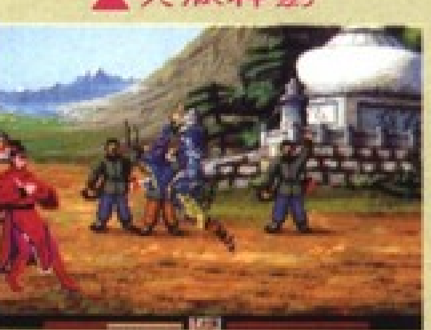
段譽



滇南大理國王爺段正淳之子。性不好武學，但卻因因緣際會習得北冥神功、六脈神劍、及凌波微步等上乘武學，後來成爲大理國國王。



▲六脈神劍



▲凌波微步！

韋小寶



出身妓院，武功低微但卻運氣奇佳。專使下三濫的招式一石灰粉、化骨水而取勝。



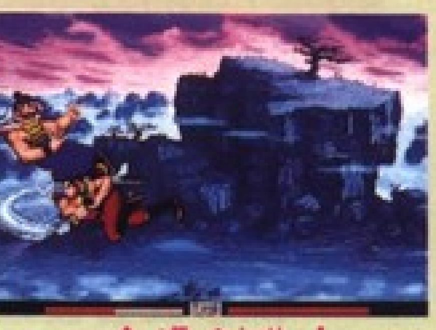
▲魔王化身！



▲化骨綿掌！

令狐沖

華山派首徒，爲人灑脫不羈，嗜酒成性，後被師父逐出師門而奇遇連連，習得各大門派武功。後又得風清揚傳授威力無比的獨孤九劍。



▲浪劍式！



▲還劍式！

中華 2 職棒



在上個月我們為各位玩家潛入台北中研課，挖掘出許多球員的資料後，本月我們再度拜訪〈中華職棒二〉的製作單位，看有什麼秘密可以挖掘時，正適逢製作單位為測試遊戲所舉辦的第一屆“智冠杯〈中華職棒二〉”錦標賽，過程精彩刺激，而本期我們就將為您報導這屆比賽的精彩過程。

首先六位參賽人員抽籤決定所選的隊伍。結果阿樂抽到兄弟，奕荖抽到俊國，權仔抽到俊國，笑子抽到味全，自暴宓抽到統一，狗該抽到三商。隨後由電腦隨機排出賽程：味全、三商、兄弟在A組，俊國、時報、統一在B組。比賽採單淘汰制，總共進行三輪的比賽，而味全及統一籤運較好，直接進入第二輪的複賽。

初賽賽況

第1場

隊　伍	三商 - 兄弟
地　點	高雄
先發投手：陳義信 VS 涂鴻欽 勝利投手：陳逸松 敗戰投手：劉義傳	
勝利打點：陳彥成	
全壘打　：陳彥成	
MVP　　：陳彥成	

由於吳俊達此次打擊沒有表現，讓比賽創了記錄

陳彥成石破天驚的一擊，敲醒了全場的觀衆，抬頭看看計分板，“17”，“1---7”，沒錯，17局，兩隊鏖戰到17局，才由陳彥成一棒將它結束。

才第一場比賽，就創下中華職棒史上的新記錄 - 最長的一戰。讓記者當場傻眼。

兩隊所排出的先發投手組合票房力十足，陳義信這位天王巨星不用說，而傷後復出的涂鴻欽，其威力也不減當年。兩人皆投到11局，因體力不繼而下場休息，各被擊出7隻及9隻安打，各有6次的三振。而接手的陳逸松與劉義傳表現也很出色，才使的比賽一直延長下去，直到陳彥成在17局下半揮出再見全壘打。

其實兩隊的安打數也不少，都有10隻以上，但就是過於分散，緊要關頭沒有銜接上去。例如兄弟隊在第5及第9局都留下滿壘的殘壘。

不管如何，兄弟出線了，進入複賽，下場對手是傳統死對頭 - 味全。



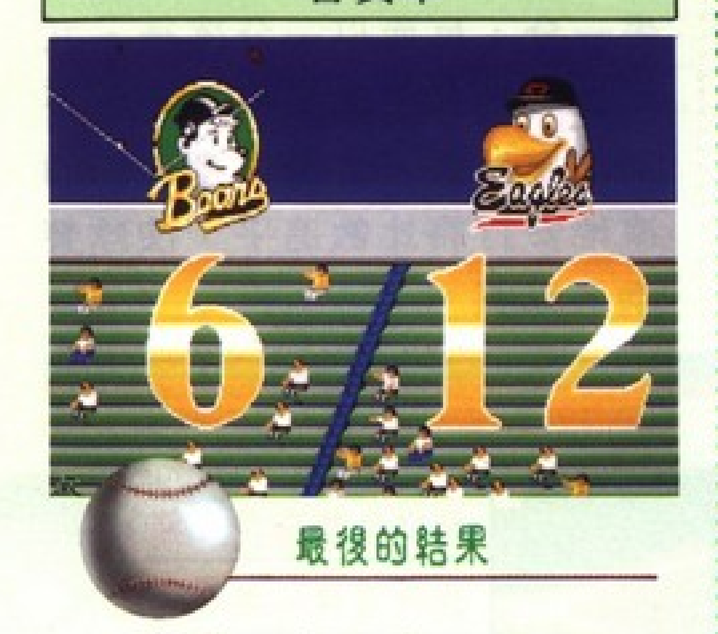
就是這隻全壘打，讓兄弟贏了球

帝波一次成功的盜壘

這是第 17 局，可不是第7局

第2場

隊　伍	俊國 - 時報
地　點	台中
先發投手：威爾 VS 黃裕登 勝利投手：黃裕登 敗戰投手：威爾	
勝利打點：廖敏雄	
全壘打　：曾貴章　黃忠義	
MVP　　：曾貴章	



最後的結果

好像是怕記者因爲上一場而睡著一樣，整場比賽砲聲隆隆，兩隊卯足全力得分，而時報隊在曾貴章的帶領下，以12比6擊敗俊國隊。



廖敏雄在第一局上半就敲出了勝利打點


黃裕登投到第九局後體力終於不繼

曾貴章5打席4安打，且只要一上壘後，後面的隊友就會接連擊出安打，其打擊威力可能會使《中華職棒二》的玩家強烈感受到。

在投手表現方面，俊國隊一旦連守護神威爾都擋不住時，其餘投手也大概會死的很慘，此役中的三名投手--威爾、金洞鈞、劉榮華皆有失分。而時報的黃裕登則是在投完前六局未被擊出任何安打後，在後面幾局失掉三分，換由郭建成接手，而KAKU也失三分。

啊！暴投，還好三壘的跑者不敢亂動

時報下場將遠征到台南與統一爭奪決賽權。

複賽實況

第1場

隊　伍	兄弟 - 味全
地　點	新竹
先發投手：陳憲章 VS 黃平洋 勝利投手：陳憲章 敗戰投手：黃平洋	
勝利打點：葛雷諾	
全壘打　：李居明	
MVP　　：葛雷諾	



蝴蝶球會飄向何方沒有人知道



陳彥成面對老東家毫不客氣

葛雷諾和他手上的屠龍刀

坎沙諾擊出高飛犧牲打爲味全奪得第一分

傳統好戲“龍象大戰”，事實也証明的確如此，這屆五場比賽完後，在場人員一致公認爲本屆中最好看的一場球賽。

又是打到延長賽才分出勝負，兄弟隊的比賽就是那麼玄。而電腦上的戰況也與現實職棒場上這麼相似：屠龍手陳憲章“眞的”贏了味全龍，而葛雷諾手上的那根棒子就好像“屠龍刀”一樣，往往能給龍隊致命一擊，本場比賽兄弟就是靠葛雷諾在延長的第10局擊出勝利的安打贏球。



就是這一球，兄弟打進決賽

全場雙方互有領先，高潮迭起。4局下陳金茂擊出三壘安打後，坎沙諾擊出高飛犧牲打獲得第一分。7局上李居明先以一隻陽春全壘打扳平，使黃平洋心情大受影響，隨後又



最後的結果

被王光輝及陳彥成打出安打再失一分，反而以一分落後。九局上眼看兄弟就要贏了，想不到被羅世幸一支沿一壘邊線的滾地安打將比數追平，使球賽進入延長。

第2場

隊　伍	時報－統一
地　點	台南
先發投手：奇戈 VS 王漢 勝利投手：王漢 敗戰投手：奇戈	
勝利打點：林克	
全壘打　：羅敏卿	
MVP　　：王漢	



呂文生被奇戈K到，後果怎樣，我不敢想

天啊！時速151公里



整場比賽只被打出三隻安打的王漢

啊！球滑掉了！勝負往往就在這一球決定

奇戈的速球固然可怕，但也很容易失控，更何況他的對手是全場僅被擊出三隻安打的王漢。

林克在第一局上逮住奇戈一只失控的球，護送鄭百勝回來得到第一分。四局林克再度打出1打點的安打，得第二分。另外就是羅敏卿6局下的1分全壘打及7局下兩打點的安打。光這兩人就包下了統一的全部分數，而王漢的投球也使得鷹隊無法跨越雷池一步。

決賽的兩隻隊伍產生了，接下來馬上展開。



決賽賽況

隊　伍	兄弟－統一
地　點	屏東
先發投手：巴比諾VS謝長亨	
勝利投手：謝長亨	
敗戰投手：巴比諾	
救援成功：郭進興	
勝利打點：陳政賢	
全壘打　：陳政賢	
MVP　　：陳政賢	

恐怖份子陳政賢的全壘打，敲碎了巴比諾的自信心，也帶動了全隊的火力。5，6兩局兩次的連續密集安打，爲統一奠定勝利。原本以爲一場刺激的比賽，想不到在兩局的攻勢下就決定了一切。也或許兄弟隊因爲前兩場的延長，體力業以耗進的緣故。反正，統一隊已得到本屆比賽的冠軍。

啊！對了，在統一隊得到冠軍，自暴宓樂的不可開交，說要請全部的人大吃一頓時，我好像看見其它五人臉上有著神秘的笑容。管它呢，反正我也可免費吃一頓。另外向各位看倌報告，如在“中華職棒Ⅱ”悟到任何絕招或是殺著，歡迎來函“棒球教室”彼此切磋切磋。



冠軍賽開打了



兄弟的先發陣容



統一的先發陣容

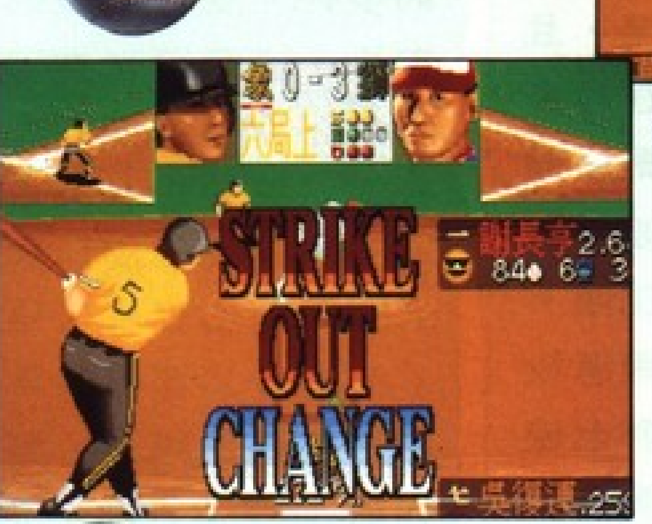


兄弟反攻



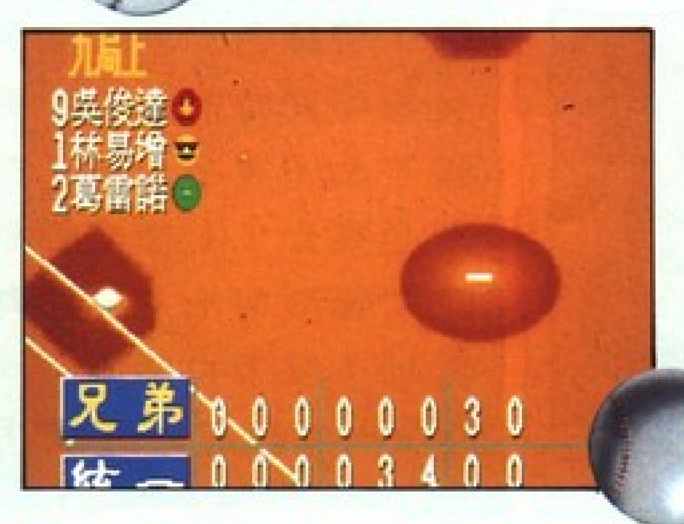
郭進興登場救援

統一先馳得點





三振了吳復連，化解被追平的危機



最後的結果



搖滾少林3D系列

七俠五義

「搖滾少林」系列是否會成為 3D 動作類遊戲的終結者，這當然要請玩家們拭目以待囉！不過以前鋒之作 -- 七俠五義來看，GAME 界江湖恐怕又將掀起一股軒然大波！



【引子：少林神諭】

宋仁宗愛妾周妃急病亡故，仁宗悲切不已，至少林寺祈請神諭以慰悲心。不料在佛殿祈得之神諭，在仁宗皇帝還沒來得及過目之前，突然被五名蒙面黑衣人各自扯奪一片而去。其中一名黑衣人在匆忙之中掉落一柄紙扇，上繪五隻栩栩如生的鼠子，仁宗因而認定是五鼠等人搞鬼作怪，而南北俠因是五鼠之結拜兄弟，也難推此咎，於是下令緝拿五鼠及南北俠等七人。在大內高手的追捕下已有六人入獄，唯一亡命在逃之人，用心矢志決計要救出友人，並揭發這一連串密謀詭計的幕後高手。

陰陽穿梭，時空交替，歷盡武林春秋諸事

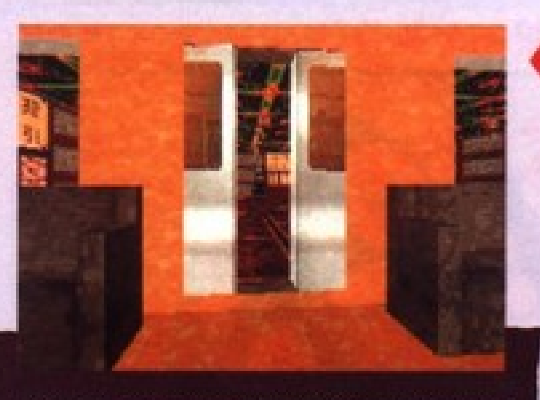


遊戲開始的車站

進入月台



搭乘艾生列車

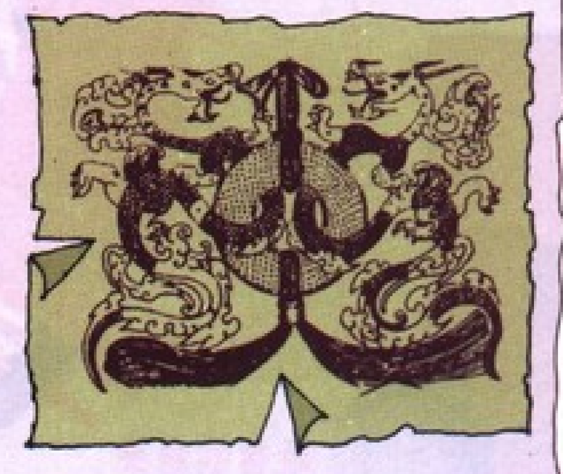


穿梭時空來到宋朝時代

「城市深夜的盡頭，任何景象都可能發生。搭上蕭瑟的末班火車，奇遇發生在陰陽交界處。平凡如你一但捲進過往歷史的洪流，也將成爲一樁宮廷密謀的解謎者。」你，一位無意間被捲進歷史洪流的夜歸人，搭上一部穿梭時空的列車，經歷一段宋朝江湖的俠義之旅。

以上是七俠五義片頭的概略介紹，遊戲一開始主角位於車站門口，玩家可隨意的控制主角移動的方向，但範圍只限於車站的廣場，且必須控制主角前往月台搭乘火車，才能繼續設定並進入遊戲主要的舞台 -- 宋朝的草莽江湖。

經過上期的報導後，各位看倌應該對七俠五義有大概的了解了吧！這次呢？就爲衆位看倌補充上期不足之處。



勁貫

威力無儔的氣功，變幻多樣的暗器與剋敵致勝的神兵利器，通常是武俠小說中不可或缺的要件。進行遊戲的過程中，主角可以在因緣際會下取得不同的武功祕笈，而學會各種威力強大的氣功，施展時可依敵人強弱程度來選擇。種類分爲惡虎撲羊（單發紅色旋風）、野火狂嘯（雙手合攏，帶黃色光芒，單發紅色火球）、龍騰四海（雙手合攏，帶綠色光芒，七發呈扇型同時射出）、雷廷千鈞（雙手合攏，帶藍色電光，七發呈圓型同時擴散射出）、逆轉乾坤（雙手拉開，可同時擊出多發連爆)與怒月

前觀後視，左看右瞄，俯瞰江湖眾生百態

一套成功的 3D 動作遊戲，爲人稱道的不外是毫無停滯的流暢度，賞心悅目（血流滿地，屍橫遍野?!）的畫面，極盡眞實的音效（樂）這幾點，至於有無引人入勝的故事情節，並不是太重要的因素。七俠五義 3D 不但兼具上述的優點，且劇情架構源自於民間通俗小說 -- 七俠五義。故事不但有中國人的味道，且衆人皆耳熟能詳（什麼！不認識陷空島的五隻老鼠，快收看×視的八點頻道）。而且控制主角進行遊戲時，還能切換左側，右側，前方，後方與鳥瞰等五種不同的視角，隨時注意突如其來的敵人，殺得他們抱頭鼠竄，四處求救無門。雖然這項技術在飛行模擬類上顯得稀鬆平常，但在 3D 動作遊戲中則是大姑娘上花轎…頭一遭喔！


前方視角
左側視角
右側視角
後方視角
鳥瞰視角

雙臂，滿天花雨，百步外殺敵於無形



劈星（雙手拉開，可發射出月眉型氣旋）等六種。暗器則可在各關卡中隨意拾撿，共有袖裏針、穿心錐、金錢鏢、降龍珠、流星鏢和奪命刀等六種，對敵時善加利用的話可收剋敵之功。

屍堆如山，腥風血雨正是七俠五義場景的最佳寫照。想必生性嗜殺，酷愛見血的玩家已經磨拳擦掌，躍躍欲試了吧！別急，艾生資訊爲了讓玩家完整體驗殺氣騰騰的七俠五義，目前正廢寢忘食，嘔血製作中。敬請熱情……哎呀！不妙，背腹皆受敵攻。狗官！瞧我排山倒海的萬佛歸宗。轟然一聲，萬物再度歸於寂靜，滾滾黃沙中英雄傲然屹立依舊……。


奪命刀
雷霆千鈞
惡虎撲羊
降龍珠
逆轉乾坤
流星鏢
野火狂嘯
怒月劈星
穿心錐
龍騰四海
袖裏針
金錢鏢

鹿鼎記

之皇城爭霸





在暑假各家遊戲紛紛跳票的遊戲荒中，你是否常感嘆沒有遊戲可玩，沒關係，至少你還有遊戲介紹可以看，期待鹿鼎記已久的讀者，請收看以下的報導。

■類　別：RPG　■出版公司：軟體世界　■容　量：未定　■出版日期：未定

也許你會認爲，遊戲總是充滿著很多可能與不可能，也有許多好玩與不好玩的事，但在鹿鼎記這套遊戲的製作進入尾聲之後，有很多不可能與不好玩，也都漸漸的變成「可能好玩」的事了，當然，身爲一個玩家，我們總是對遊戲抱持著合理的質疑，但在目睹了韋小寶的遊戲傳奇之後，驚嘆取代疑問的速度，正如韋小寶的左右逢源的連連奇遇。

翻開遊戲製作的歷史，也眞的是夠長的了！一總共歷時將近18個月，在這期間，製作小組經歷了幾次的劇本大修、戰鬥模式的改造、人物造型的重繪，尤其在開發出了具有立體圓弧捲動效果的MVAS系統後，全心投入製作對應的畫面特效也花掉不少時間，雖然耗時甚久，但總算使孕育已久的鹿鼎記有了一個全新的面貌。

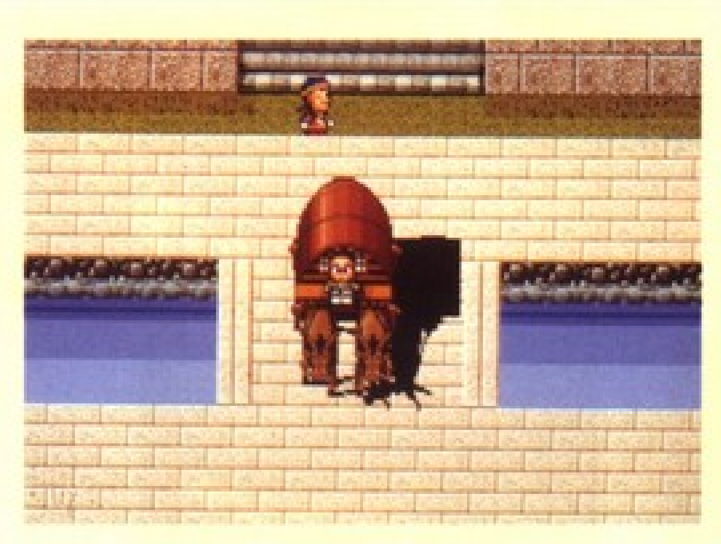
就遊戲的架構而言，鹿鼎記算是一套很傳統的RPG，但在綜合了諸如劇情、戰鬥、升級、畫面等RPG要素的表現之後，鹿鼎記呈現出了以下的遊戲特色：

生動的畫面表現手法

在鹿鼎記用以處理畫面的MAVS系統中，最引人注目的是立體圓弧捲動的特效，在目前以上市的國產RPG中，也有不少遊戲採用這種立體圓弧捲動的方式來表現遊戲世界空間感，但有些只能作到橫向或縱向單一方向的平滑捲動而導致畫面變形，而鹿鼎記則是少數橫縱兩方向都能平滑捲動且畫面又不會變形的作品之一。



乘坐氣球逃離神龍島，一特天地壯闊。







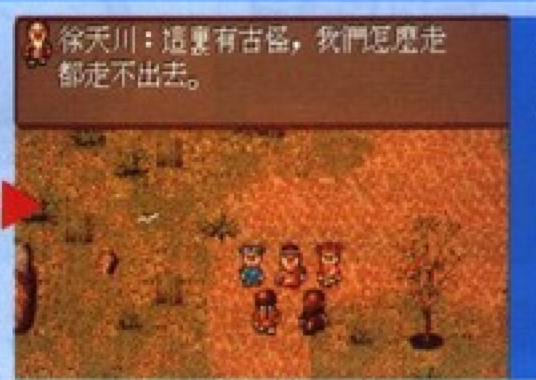
坐馬車前往莊家莊，遠方的峭壁冉冉升起。

豐富的遊戲劇情設定

由金庸小說改編而來的遊戲劇情，是由韋小寶在揚州妓院登場開始，到五台山清涼寺救出康熙皇帝為止，大約是原著小說的前半部，由於這半部的劇情發展是以韋小寶到北京後週旋在乾隆皇與天地會間為重頭戲，故副標稱為皇城爭霸。為求與原著的精神契合，遊戲中的對話訊息在數十萬字以上，搭配上小角色動畫的演出，就畫面的表現上可說相當的生動有趣，也因為是角色扮演遊戲，玩家扮演的角色就是韋小寶，因此在劇情與對話的設定，是以幽默逗趣為主，若以遊戲長度來計算，預估可能要數十個小時才能遊戲玩完。

劇情寫真 1


韋小寶一行人來到亂葬崗。



有古怪？難道是……


媽呀！出現了！

劇情寫真 2


摸黑來到莊家莊。



這個祠堂真得很可怕。



神龍教的走狗出現了！


五個打五個，誰怕誰！


打輸了還不滾在幹嗎？


怪物合體！？

劇情寫真 3



不守清規的喇嘛劫財又劫色。


一言不合，大打出手！



三腳貓功夫被雙兒打的頭破血流

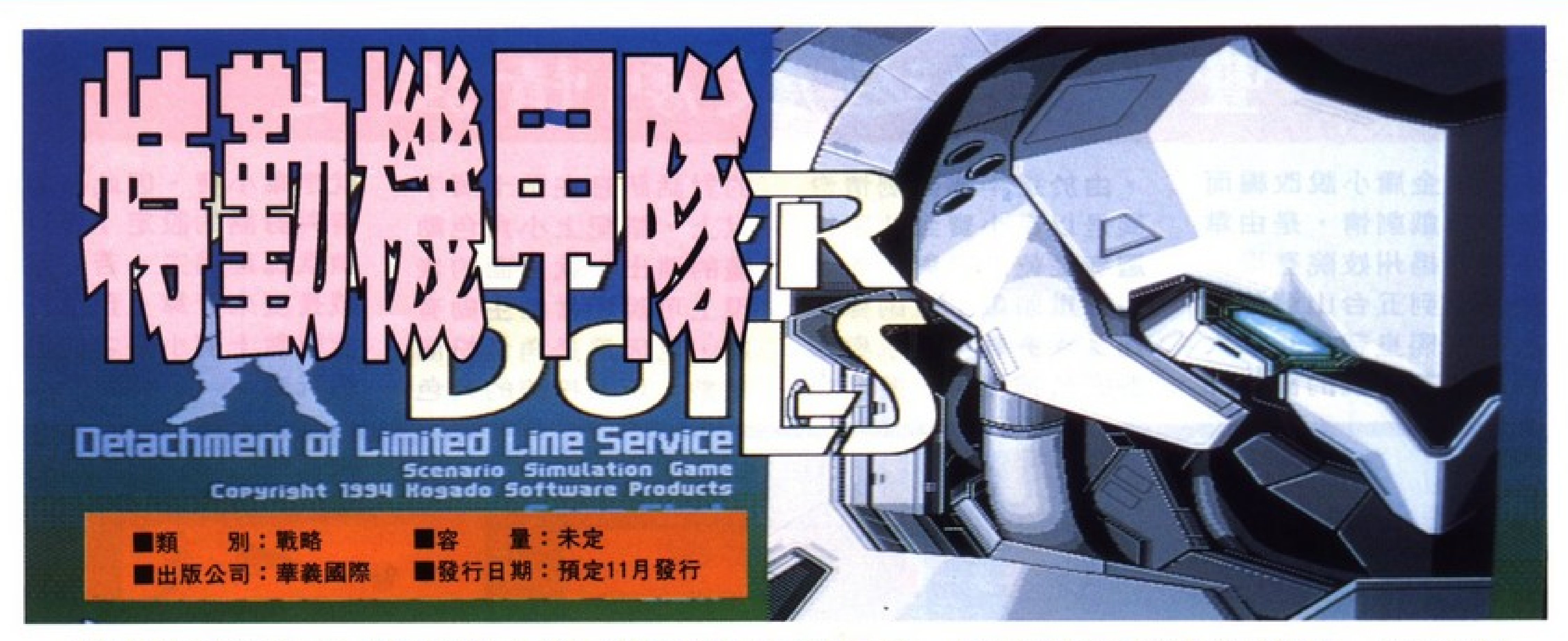
獨具個性的美工風格

令人訝異的是，鹿鼎記製作小組中，全程參與遊戲製作的美工人員只有一個，這也是遊戲開發時間會拉長的主因，但也是因為如此，使鹿鼎記的畫面風格呈現出一種相當濃厚的個人風格。在遊戲中，一般的玩家都不難在畫面上發現一些比較個性化的繪圖手法，而這種不是很眞實的畫風，但卻相當地耐人尋味，在美工講究一貫化作業的現在，鹿鼎記可說是少數擺脫制式畫風，個人色彩濃厚的倖存者。


⇦神龍島的神龍密道。


⇧乾隆皇帝的寢宮。

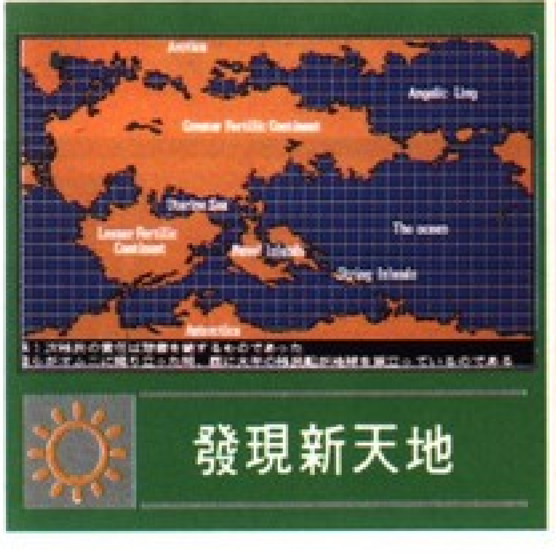

⇩位於懸崖間的莊家莊。



美少女駕駛巨大的機器人爲了世界的自由而戰，她們能贏嗎？當然能，只要將您的指揮天才徹底發揮，您將發現她們除了美麗，戰力也是頗爲驚人的。哇！眞酷。

最近PC98改版的遊戲越來越多了，從美少女夢工廠到年底的無人島物語，似乎都受到玩家們廣大的迴響與期待，這次要爲各位介紹的美少女戰略遊戲則是在日本大受歡迎的美少女佳作，11月左右由華義國際改版上市，原名POWER DOLLS，中文定名爲「特勤機甲隊」。

故事的背景發生在公元2000年之後，地球的生存環境日漸低落，移民太空的風潮甚囂塵上，於是地球派出移民團到惑星--歐姆尼，爲移居全地球人的大遷徙預作準備，不幸卻失去聯絡，數十年後地球與歐姆尼再次取得聯繫時，歐姆尼卻因人口急劇上升而無法接收地球移民，不滿的地球政府派兵鎮壓，玩家則扮演歐姆尼的義軍，領導美少女特種部隊進行重點打擊任務，稱爲--POWER DOLLS。


發現新天地


隊員全由美女組成


任務説明


機器人設計

操作簡單　畫面漂亮



這裡本刊搶先刊出的畫面雖然是日文版的，不過差異可說是非常小的，大家看看應該就能瞭解遊戲的進行方式了。畫面果然一如日本遊戲的特色，採用高解析度的方式，看起來相當棒。尤其是美少女又都畫得相當生動，不論遠看、近看、側看、臥看、都只讓人只有一個感想--眞是好啊！

當華義國際引進國内時，將會經過中文化的手續，所以語言上沒有困擾，加上遊戲指令任務並不複雜（不過過程可不含糊哦！），相信是期待PC98或哈妹妹很久的玩家一個好選擇，這將是讓您讚嘆不已的好遊戲。

羣策羣力　捍衛疆土

遊戲開始會有任務說明，不過在那之前你得先了解各種人物資料以及武器設定。

在 POWER DOLLS 中，玩家可選擇的隊員有二十名之多，而且全是漂亮妹妹呢！（這也是它的英文名字爲 POWER DOLLS的緣故）。而您所要面對的未來更是有著各式各樣的挑戰，舉凡破壞、突擊、救援、及掩護我軍等，可說是充滿變化。

人物方面除了記清楚美少女的花容月貌之外，可別忘了兵種、軍階、特殊技能及個性等相關資料，讓美少女們適得其所可是得勝的不二法門喔！接下來得了解一下武器設定及部隊運用，整個部隊是由陸軍、海軍、空軍及火炮部隊組成，海陸軍進行接觸戰的部份，空軍負責運送與空中火力支援，火炮部隊則進行長程炮援，整個結合成機動性高、戰力堅強、應變力佳的部隊。





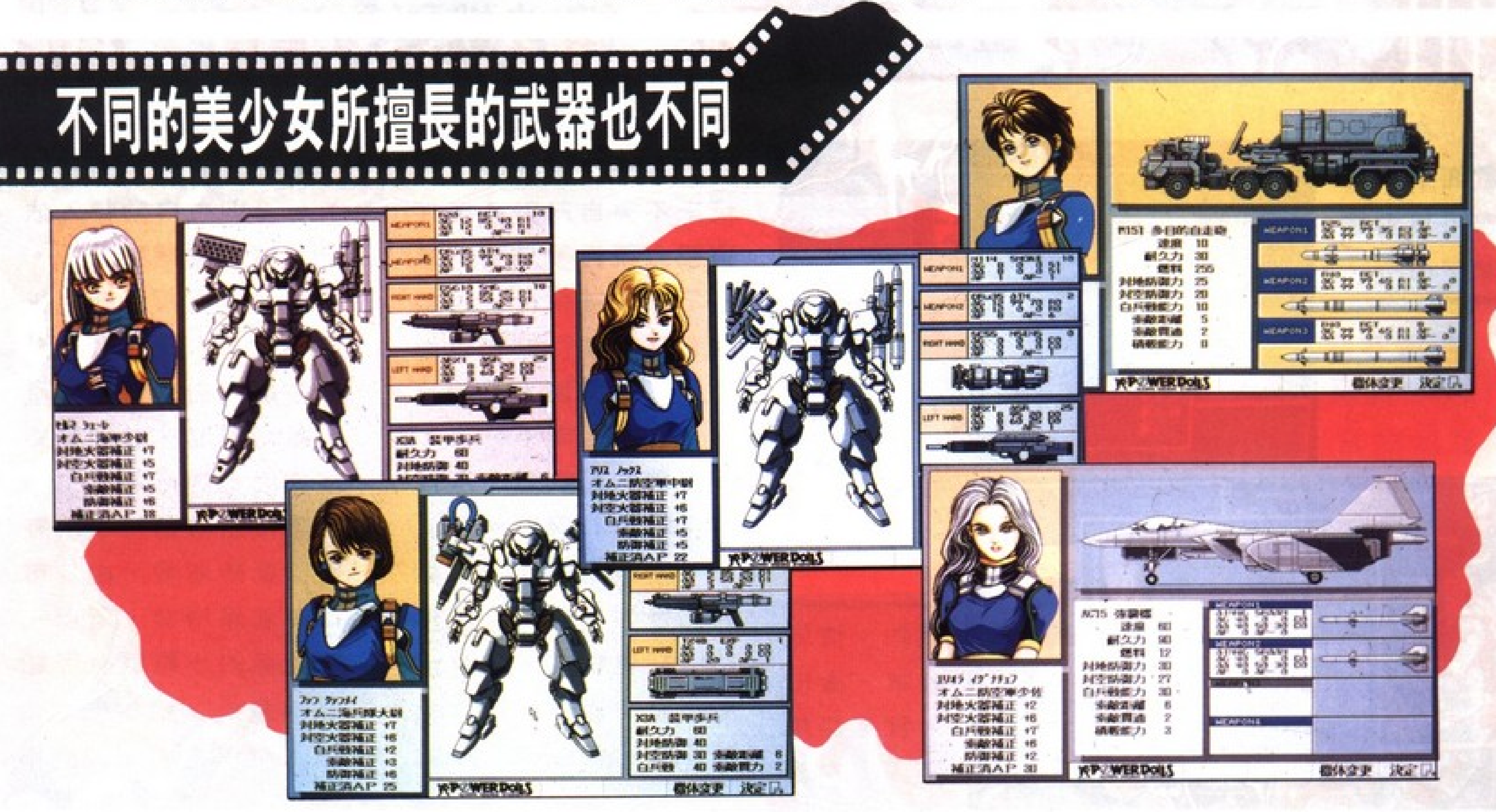


◆戰術大地圖
◆山地作戰的場景
◆基地前保衛戰
◆在路旁埋伏

接下來你必須了解總計九項的任務內容，針對任務進行隊員挑選，並從數種機能各異的機甲兵中挑出適合的來搭配十數種武器裝備，不當的選擇不但會導致任務失敗，甚至造成美少女們的悲劇。

任務一開始空運部隊時就會出現敵軍，部隊降落後地面戰開始，由美少女們親手護衛歐姆尼，如果被包圍了的話，可得趕快申請火炮支援；若是不幸戰敗，總部會召開一次軍事會報，檢討你的疏失，而且還會再補充新的兵力給你，所以失敗不但沒關係，還可以看到新的隊員。不過可別喜新厭舊，動不動就讓隊員爲國捐軀可不是好事！

不同的美少女所擅長的武器也不同





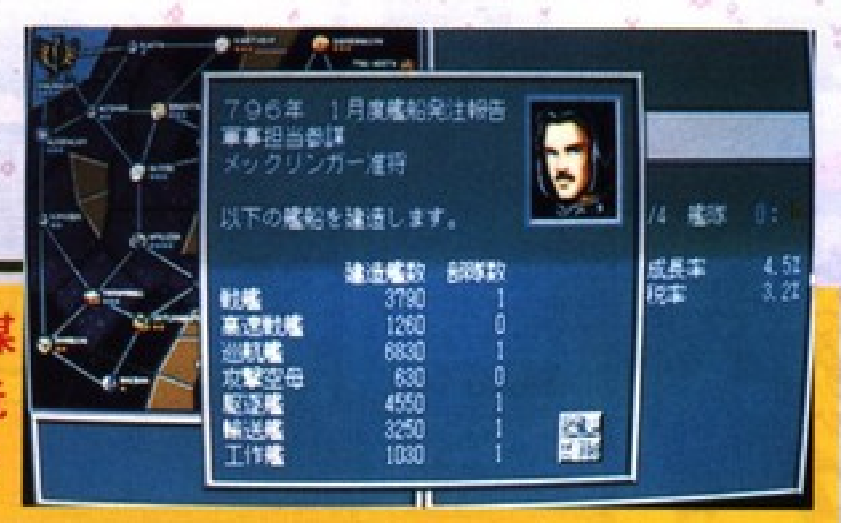
風行東瀛十數年歷久不衰的銀河英雄傳說，在微波的引領下將於年底登「臺」。喜歡長年戰鬥、東征西討的策略遊戲迷們，當你不再滿足於三國的統一或是信長夢想的實現時，不妨試試此款舞台更寬廣的銀河爭霸遊戲上。

■類　　別：戰略
■出版公司：微波軟體
■容　　量：未定
■發行日期：約12月份

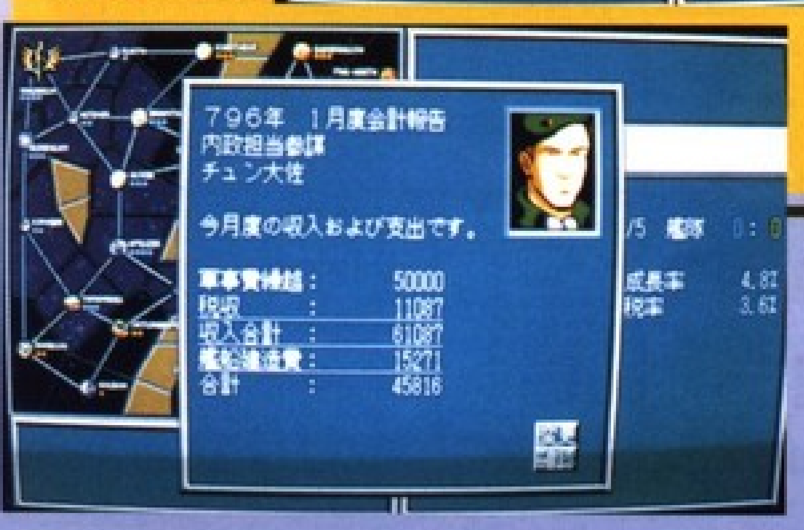
銀河英雄傳說Ⅲ SP是一款描寫未來宇宙銀河中帝國和同盟國交戰的戰略遊戲，玩家可自由選擇扮演帝國或同盟的一方，也可以兩個人進行雙打，不過並不提供 MODEM 的連線對戰功能。包括萊因哈特與楊威利在內，不但許許多多原著小說中的著名武將將會出現，成為你的對手或部屬，而且完全由你掌握整個帝國或同盟的軍事運作，這些角色的資料也已經過再三考據校正，完全符合小說中設定的個性和特色，除此之外，角色的肖像是採用動畫版的設定，相當精美，對銀英迷來說應該是非常熟悉的臉孔才是。

田中芳樹的著名超時空小說「銀河英雄傳說」在日本已經轟動十餘年，從連載之初就廣受注意，連載完之後又接著發行了外傳，動畫版，漫畫版，甚至還有電視遊樂器和電腦遊戲，無一不暢銷，大約三、四年前　由尖端出版社發行了中文版，至今已成為年輕一代的必讀之作，筆者也曾拜倒在田中的筆下，日前聽說微波將把98版的「銀河英雄傳說Ⅲ SP」改成 IBM PC 中文版，興奮了好幾天睡不著，後來在微波的協助之下一睹Ⅲ SP 的原貌，更覺期待，當然，好東西要與好朋友分享，現在就請各位與我一同來瞧瞧這款暢銷名作的魅力何在。

戰略、戰術畫面自動切換，讓遊戲更易進行



各種參謀設定為玩家提建言



在戰略畫面上，玩家可以對艦隊下命令，諸如：情報收集、徵稅、製造船艦等等，由於設有情報參謀、內政參謀、軍事參謀的職位，玩家不需自己對各項任務親力親為，只要下達指示就會被執行，也因此參謀的執行能力特別重要，在屬性上不適合的參謀不但辦不好事，甚至會引起叛變，所以一定要小心選擇。

在戰略畫面上移動的部隊如果與敵軍出現在同一星系時，就會切換到戰術畫面，進行艦隊作戰（在這裡，遊戲被以另一種風貌進行著，更接近銀英傳的精神），否則會自動轉入佔領行動，佔據該星系。若在九次戰術行動之後，雙方還未有一個了斷，遊戲將自動暫停該星系戰術畫面，並回到戰略畫面上進行其他工作，戰役將被留待下次戰術行動時繼續，由於可以派部隊增援，所以一場邊境的小戰爭有可能越滾越大，把整個宇宙拖入戰爭之中，因此用

合縱連橫大進擊，蠶食鯨吞稱帝業

其次來看看系統部份。遊戲是採用回合制，一次戰略的時間為三天，一個月進行十次戰略行動。包括獨立的經濟強權費沙在內，整個宇宙被分成了32個星系，每個星系又各自包含了一到數個不等的行星，一開始32個星系大致分佈為同盟、帝國與中立三大類，玩家必須逐一把中立星系佔領並統治，取得稅收後發展軍力，進而挾大軍進攻對方星域，直到兩者之一滅亡為止，遊戲便算是結束，雖然時間上並沒有做任何限制，不過因為遊戲一開始就把設定武將都派上場，不會再補充新角色，若玩到沒武將時大概也不得不結束，所以別輕易讓武將犧牲，如果玩到武將全部老死，大概也可以算是一種非凡之處吧！



△帝國軍星系圖，左上方可見鳥形圖徽。

◁ 資料一目了然，讓玩家輕鬆上手

兵的進退之道就格外重要，想像楊威利一樣立於不敗可不是一件容易的事情。

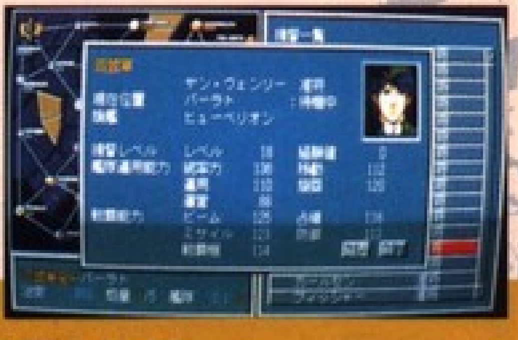


△ 畫面自動切換 ▽

△ 敵我雙方提督一覽 ▽

戰鬥陣型自行編隊，玩家更有發揮空間





不同提督的戰鬥力比較

各別戰艦的戰鬥畫面



敵我戰艦對決精彩畫面



銀英傳最動人的部份，除了獨特的政治觀之外，大概就屬艦隊作戰的描述，在Ⅲ SP中，政治層面的操作雖然不太多，但在艦隊作戰的部份可說是鉅細靡遺的進行，硬體上除了有戰艦、高速戰艦、航空母艦、驅逐艦、巡航艦、輸送艦、工作艦等七種船艦，以及其附屬的戰鬥艇、光線炮、飛彈三種武器，還有偵察機進行艦隊斥候工作，連著名的不滅要塞--伊謝爾倫，都會出現，軟體方面有預設許多著名的基本陣型可供運用，也可以自行編整艦隊隊形，所以不論是楊威利的集中砲擊，著名的卡片作戰，甚至亞提斯會戰等等，都可以一一重現在你的電腦螢幕上，不過玩家有沒有那麼好的手腕去實現又是另一回事了。

在艦隊作戰之中，除了船艦和陣型搭配運用之外，帶領艦隊的提督也是個重要因素，這方面Ⅲ SP的設定也相當仔細，人物的各種屬性除了影響戰略命令的成果，在戰術畫面中更有極大的影響力，包括士氣、戰力、最大帶艦數等許多參數都是受到角色能力的影響，隨著戰功與經驗的增加，角色的能力值與階級也會慢慢地上升。另外，由於艦隊的提督也許不具備全面性的能力，所以提供了艦隊副官的職務，只要階級比艦隊提督的武官低就可以任職，而副官若有超過提督的能力值時，便會自動補強艦隊或提督的參數，若戰勝時副官也會分配到經驗值，所以要多多利用。

銀英傳本身就是一部戰術導向的幻想小說，所以搬上電腦螢幕當然以戰略遊戲的形式出現，問題是如何作出宇宙戰爭的味道，想知道的人不妨等年底出片時玩玩看就知道了。



中國

或許您會以為國內沒有什麼令人引以為豪的策略遊戲，那現在請您來看看由世紀縱橫所開發的『中國』，也許它將帶給您新的觀點。

■類　　別：策略　■出版公司：世紀縱橫　■容　　量：未定　■發行日期：預定10月發行

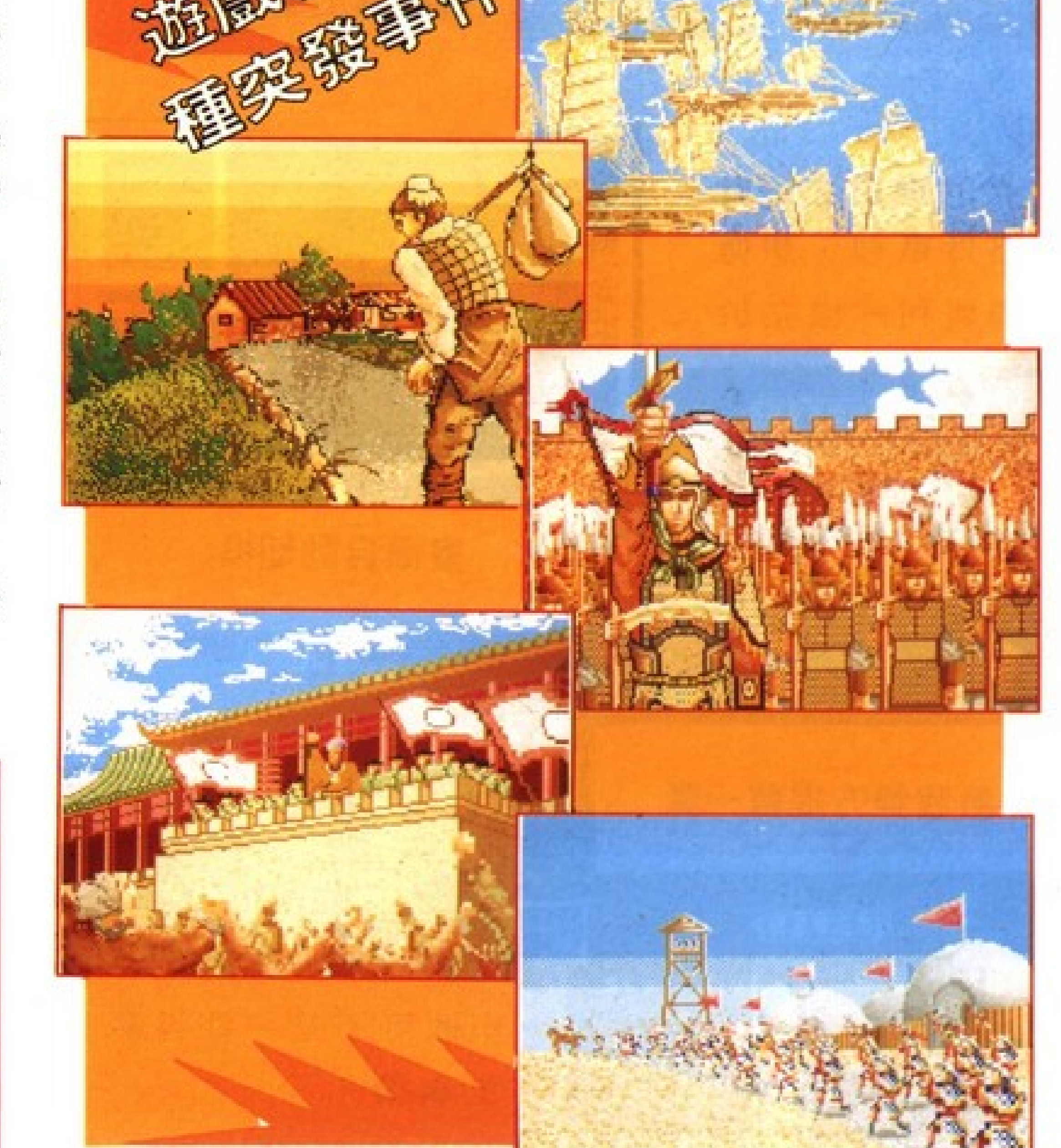
您也可以融入中國的五千年歷史中

不知道您有沒有玩過 MICRO PROSE 設計的「CIVILIZATION」？國內譯為「文明霸業」，這是一款廣受外國玩家歡迎而且的確相當吸引人的遊戲，但一如大部分優秀的策略遊戲，語言藩籬和聲光效果的問題再一次擊退了大把大把慕名而玩的消費者，今天要為各位介紹的「中國」就是一款不用再為語言隔閡和聲光效果煩惱的策略遊戲。本遊戲的內容是以在模擬整個亞東地區的文明發展狀況為主

中國是享譽世界的四大文明古國之一，最近大陸的考據甚至已挖掘到了一萬年前的歷史文物，眞是淵遠流長，「中國」的起始時間則是設定在大家所熟悉的西元前3000年，也就是夏商周之前不久的年代，除非被滅亡了，否則由黃帝、蚩尤時代起，你就是中國萬世不變的君主（居然在電腦遊戲中達成歷史上多少皇帝長生不老的夢想），帶領中國走過5000年漫長的文明之旅。

玩者必須讓自己的文明（中國）在亞東地區成長、茁壯，除了要發展出優勢的大陸武力，藉以擊退史上較著名的北方遊牧民族，邊陲地帶的少數民族，還得建立水師，對抗不遠千里、越洋而來的日韓海寇們，甚至每隔一段時間，興起了新的朝代，還會造成整個大陸的混亂局面，試想席捲歐亞大陸縱橫百年無敵手的元朝如果出現了，你花費數千年辛辛苦苦所打下的江山將會如何呢？還有許多強勢的週邊民族也將在中後期登場，如何？夠刺激吧？

當然，被對手滅國的條件是先要有個國家才行，你能不能好好帶領著你的人民，由五千年前茹毛飲血的蠻荒時代，慢慢的發展出各種科技、文化？還是連火都還沒發明就被愚蠢無知的野蠻人消滅？甚至被自己的子民放逐？想要在經濟、文化、科技之間取得平衡可不是件容易的事，好比一天只有24小時，資源也是有限的很，應該把資源投入開發新資源之中，還是消耗掉以換取人民更好的生活？如果投入文化和科技發展呢？又或許投入戰爭來掠取其他文明的資源會更好吧！這些問題將從開機的瞬間緊緊糾纏你，跟著你洗澡、吃飯、上廁所，這就是策略遊戲的魅力。







每位君主有著多種的表情

絕對中國風味的遊戲

遊戲的進行可不是漫無止境的運作，到某一個時期，電腦將計算玩家的得分，並且把您丟回DOS下，甭緊張，在那之前當然少不了一段美工給您的犒賞啦！至於中斷點是什麼年代，就由您親自來驗證吧！附帶一提，目前「中國」預定的系統需求是4MB 以上的 386PC ，不過可能會建議 486 以上的電腦，爲了猶豫而與許多好遊戲失之交臂的你，是不是該升級了呢？

可能，您認爲國內遊戲的開發水準沒有國外高，但是國內所製作出來的遊戲更能忠實反映出我們的文化、我們的歷史、我們自己的風俗文化，不是嗎？假如您想看看有內涵的遊戲，那您千萬不要輕易的錯過這套遊戲，也許它將帶給您不同的觀點。



遊戲的背後

「中國」是世紀縱橫公司目前正著手進行開發的策略遊戲，雖然目前市面上看不到任何世紀縱橫的產品以證明其水準，不過就筆者所見，其超強的軟體開發平臺（486-66＋ CD-ROM＋網路），絕對是很有搞頭。當然，用講的不算數，編輯部也爲您挖了許多開發中畫面，對於這些 640 × 480 高解析度， 256 色的圖片，各位有沒有一種驚豔的感覺呢？爲了滿足各位對於視覺享受的要求，目前世紀縱橫可是動用了四名以上的專任美工在作畫喔！

以目前的開發狀況而言，「中國」的確是值得期待的好遊戲，顯然開發人員也正盡力把這個好題材發揮開來，作出一個可以一炮而紅的遊戲，只希望這股衝勁能保持下去，別在最後弄糊了這個 GAME 才是……



一個幹練的警探，一個邪教的首領，一個精靈的世界，共同組成了劇情式戰略遊戲「精靈幻界」的故事。

■類　　別：戰略
■出版公司：世紀縱横
■容　　量：未定
■發行日期：預定10月發行

誤闖誤撞進入精靈世界的英雄

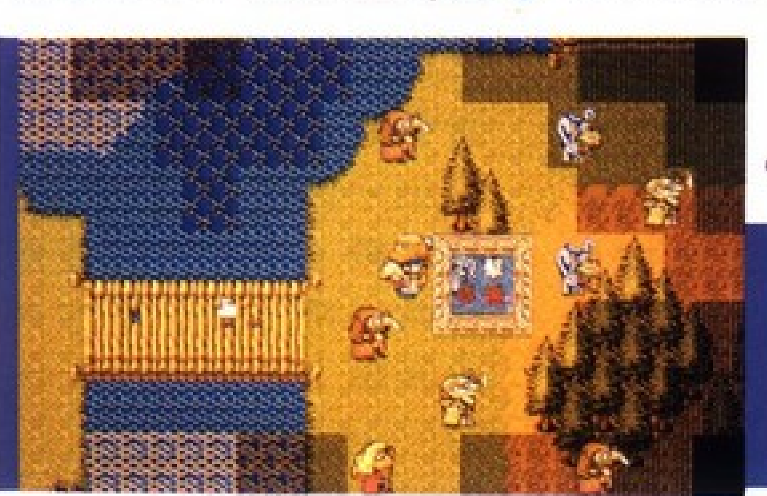




陰森恐怖的邪教

在一次掃蕩行動中，探員破獲邪教，並逮補了邪教首領，但兩年後的一個夜裡，教主卻無端端的消失在大牢之中。當初破案有功的警探再次奉命追蹤邪教的祕密，卻誤中妖人佈下的陷阱，進入了存在於亞空間的精靈界；適逢精靈界遭到魔界侵擾，警探爲精靈軍所補，一番解釋之後，不但誤會盡釋，警探也決定加入精靈軍的行列，希望戰後能取得魔界鎮界之寶 -- 魔界之珠，以便回到地球上。精靈王封給警探隊長之職，精靈界與魔界之戰亦全面展開……

這就是精靈幻界的背景故事，至於主角當然是誤入精靈界的幹練警探啦！雖然就現在所公開的部份，故事似乎不算新鮮。不過以編輯部所看到一些不公開的劇情設定而言，似乎在遊戲中會有不少意料之外的插曲，這種作法倒是比背景新鮮內容卻陳腔濫調要好的多。不過爲了達到所謂「意料之外」的效果，當然現在不能就把內容透露給各位讀者大爺了。整個遊戲的內容應該算是不小，玩者領導精靈軍打倒魔界，取得魔界之珠後，也只不過完成第一章，還有第二章敘述精靈界的另一段戰爭，整個遊戲預定有30場的主線任務，還會有支線和雙線式的劇情結構呢！





♦畫面雖只用到 16 色，還是相當漂亮

遊　戲　類　型

類型的部份算是搭配劇情的小品式戰略遊戲，之所以叫小品主要是因爲每一場的戰役不至於太龐大，不過因爲戰役數量不少，整個遊戲量也就小不下來了。至於界面則是採用類似天使帝國的回合制，玩者並可在設定的兵援點數之內，自由選取各場戰役所需的兵種以完成遊戲交付給你的任務。一開始初設值爲 25 點，之後每關加5點，過關後除存活兵力之外，還能用兵援點數向精靈王請求兵援，或是累積點數在以後的關卡中再使用。



戰鬥動畫相當的可愛

關於程式方面

戰略遊戲裏，玩家們最關心的 AI ，據世紀縱橫開發人員表示當然是盡可能調升，至少不會出現困在奇怪的地形而亂跑的情況。而且對於遊戲的速度，玩家們也不用太擔心，因爲開發人員自己都是很討厭浪費時間等電腦動作的人，當然是不會開發出要玩家等太久的作品出來的。

這個遊戲目前是由世紀縱横在開發，和『中國』這遊戲一樣動用了四位以上的專任美工，不過會比較早完成。畫面是採用 640 × 350 解析度，16色，系統配備設定爲 286

天使帝國式的戰略遊戲

既然稱爲「戰略遊戲」，兵種自然扮演了重要的角色，目前分爲僧侶、術士、騎士、射擊、飛行、投射、步兵等七大系統，每個職業系統又分爲 3 種～ 6 種的職業可供升級時做選擇，除了職業等級可上升外，角色的各種屬性增加量也會因職業的不同而有所改變，還有屬於不同職業的四十餘種特別技法。此外，敵我超過六十種以上的兵種進行一般攻擊時，都將會由可愛的動畫來表現，配合專業編曲與震撼的音效，以能達到華麗多變的戰鬥方式爲目標，正努力的開發著。

在地形上，針對不同職業系統，每種地形提供了不同的防禦／攻擊點數，加上包圍和支援的效應，使精靈幻界更接近戰略遊戲。人工智慧的方面，針對不同任務或職業，將會由近十條的AI交替使用，以達到多變性。



精靈幻界人物升級圖



精靈幻界現今的製作狀況

令人心動的畫面

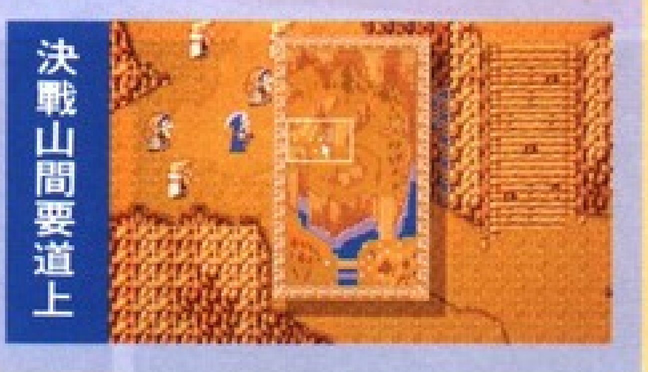
以上，640K 的RAM，那些尚未升級的玩家又撈到一套遊戲了。當然，讀者大爺們最希望的應該是看到畫面吧？沒問題，編輯部爲您挖到最最最新的開發中畫面，還有因爲與某遊戲風格太過類似，以致完工後還不得不放棄的片頭動畫畫面（可不是仿製品），及製作中的新版片頭動畫。不知您看了有沒有心動呢？



可自行決定要出戰的兵種



各式各樣的魔怪



決戰山間要道上

製作小組的目標

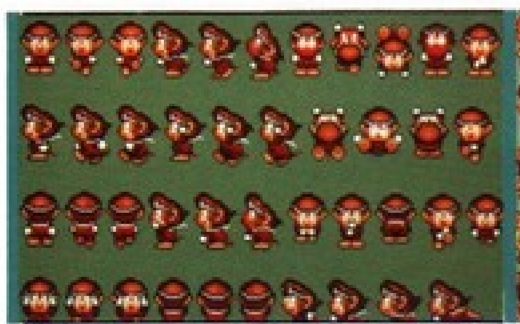
整體來說，精靈幻界的企劃出發點是把目標定在遊戲性上，所以在系統創作上不多，喜歡這類型遊戲的玩家不必擔心會被創意搞的完全走樣，不曾接觸的玩家也可由此入手試試戰略遊戲的樂趣。

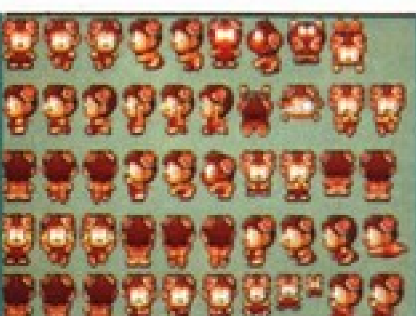


具動作遊戲的靈活刺激，有角色扮演遊戲的引人入勝，「西方魔域」是 PC 軟體中難得一見的 ARPG 遊戲，豐富的遊戲內容值得您一玩！

■類　別：ARPG　■出版公司：台灣晶技　■容　量：未定　■發行日期：預定10月發行

一片廣大未知的地區正等著你去冒險，你將選擇扮演遊戲的主人翁，可能是孫悟空，也可能是小龍女，而你的主要任務則是把被西方大魔王「黑羅刹」施法變成石塊的唐三藏救活……





西方魔域的男女主角；孫悟空和小龍女，他們多變化的動態。









因唐三藏被變成石像，「西方魔域」的探險旅程從此展開

「西方魔域」是一個動作類型的角色扮演遊戲（ ARPG ），遊戲進行中和敵物之間的對打、閃躲，和各種寶物的運用，是遊戲的一大樂趣。在此遊戲中，主角除基本武器之外，可以運用的寶物共有二十種，還可以搬移或推拉物品，動態極富變化。至於分佈在各地區中不同造型的敵物亦多達二十餘種，不同形態的攻擊模式，變化多端，給主角極大的威脅。

「西方魔域」這片廣闊的大陸分成九大區塊，分別隸屬於九位魔王，每個地區各有一據點，是形似迷宮的主要關卡，也就是各魔王的所在地。在據點之中，安排著各種機關，必須使用不同的方式才能通過。例如，有些牆上或地面藏有密道，需要用炸彈炸開才能過去；有些關卡上則佈滿輸送帶，要走對方向才能到達目的地；而有些地區則設計成上下兩層，且中間有許多障礙物，需要花些心思尋找出路。此外，九大魔王如屍魔、蜘蛛精、黃袍怪、虎力大仙等，亦各懷絕技，在攻擊模式和武器上各具特色，可得小心應付。





解救唐三藏的艱鉅旅程由東南角沙悟淨所管轄的流沙河開始，到東北角屬於牛魔王勢力範圍的火燄山爲止，共有一百幅的畫面。此遊戲以 320 × 200 256 色的模式表現，其中因地域的不同，景物也跟著產生不同的變化，像墳場和屍骨遍佈的雙叉嶺、樹木密密叢叢生長的黑森林、四面環水的雲棧洞、金碧輝煌的寶塔建築雷音寺、隨處可見深山峻

滑稽的打鬥動作









谷的通天河等……，各個地方展現同樣精緻但不同風貌的景致，足見美工人員的用心處，而這些地區還不包括各魔王盤居的主要據點呢！



在遊戲過程中，人物扮演著相當重要的角色，故事的進展以及遊戲線索的提供，都得靠沿路不同「居民」的幫忙。估計西方魔域這個地區，約有二十種不同行業、性別和善惡的人物，玩家可以從這些人物的身上探知各種訊息，像唐三藏的下落、寶物的所在等。不過，運氣不好的時候，你可能會被臭罵一頓，甚至於被強盜搶光身上的錢。對話的選單有四項詢問的項目，分別是寶物、武器、娛樂和其他訊息，玩家可以依照自己想知道的項目詢問。

豐富的想像和內容，以及流暢的打鬥動作，是 ARPG 遊戲吸引人的地方，在 PC 上目前國人自製的此種類型遊戲並不多見，我們欣見「西方魔域」此一不同風格遊戲的誕生，讓玩家有更多的選擇。



▶豐富有趣的道具屋

在緊張刺激的打鬥行進過程中，偶爾也可以輕鬆一下，在遊戲旅程中，安排有許多不同用途的道具屋，除了如一般傳統可以補充武器和體力之外，有些道具屋還可以玩夾娃娃或射箭遊戲，另有些特殊營業的道具屋則提供比大小、對對碰等賭博遊戲，您不妨到此試試運氣。



◀多達20種不同用途的寶物



▲各式各樣有趣的道具屋



浩劫殘陽

逃脫或者等死？看起來似乎是很容易做的選擇，錯了，如果你身歷其境，就會知道這是一個相當困難的處境，不信的話買一套「DARK SUN」 來玩玩，就會了解其中的滋味如何了。

阿薩斯這個黯淡無光的星球，曾經和其他的星球一樣，是一個很舒適美好的地方，但是過了好幾千年之後，有一位法力很強的魔法師，找到了一個增進法力更大的方法，那就是抽乾所有星球的能源（生命力）。在這些星球的頂點，魔法師們利用太陽的熱力將這個星球上柔和的黃色光輝，轉變成猛烈的紅色火球，結果海水慢慢地乾掉了，變成一個個巨大的淤泥盆地。

因爲這樣，整個星球的礦產衰竭了，金屬變得非常稀有和昂貴，水源也變得越來越少。阿薩斯星球上的被造物因爲這些魔法師的濫用法術，使他們必須時常去適應各種苛刻殘酷的生活情況，沙漠的深處常有妖怪出現，將瘟疫傳給人，殘害著剩餘的人類。現在唯一安定並且集合剩餘人類的方法，就是加緊控制所有的城鎮，不能有任何的例外，這是惡毒的法術大師們（使阿薩斯星球生命力枯竭後留下來的法師們）所訂下的規矩。這些法師們自稱爲神，並且組織了一個廟堂敬拜中心，他們的規定常常是殘酷刻薄和反覆無常的。老百姓中大部份比例的人是奴隸，只有最強壯的人才能感覺有安全感，因爲這些廟堂裡面的武士，能夠不經由公開的審判就判定任何一個人死罪。

■類　　別：角色扮演
■出版公司：軟體世界
■容　　量：17MB
■發行日期：8.19

「浩劫殘陽」這套遊戲就是圍繞在 Draj 這個城鎮並且按照法術大師 Tectuktitlay 訂下的規矩來進行的。你的任務就是要幫助各個小村莊的人與其他村莊的人聯絡，並且說服他們參與聯盟的計畫，因爲這是確保他們能繼續生存的唯一方法。

半精靈　人類　矮人　半身人　穆爾人　精靈　半巨人　螳螂戰士

冒險、打鬥、法術

整個遊戲是以 320 × 200 全螢幕 3D 動畫方式來進行的，在組員行進時，你可以選擇一個人代表，或四個人同時行進。若迷路了還可隨時隨地呼叫『即時地圖系統』助你脫離困境。行進中敵人不是以踩地雷的方式出現，而是非常合乎常情的採逐漸包夾或隨後追逐的方式來襲擊你，你也可以在『即時地圖系統』上看到目前各個敵人的位置，如果你不想與他們纏鬥，可以繞道而行。但是不要忘記敵人也隨時在動，他可能正在你的後面追你。若是碰到會飛的怪物，你可以在螢幕上直接看到妖怪飛來襲擊組員的實際狀況，這是個人覺得這套遊戲最有意思的地方。冒險時也可利用『即時地圖系統』來察看現在四周的環境，有沒有敵人？出口在哪裡？周遭的人物分佈情形；讓玩家不會迷失方向，在那裡徒勞無功的浪費精神體力。

隨著經驗值等級的提升，可以獲得各種不同的法術，法術的種類有動態攻擊類、心電感應類……等，它們可以讓你在不同的類別中，自由的選擇，並非內定的，非常的開放。看到不同的法術，使得你會有一股衝動趕緊去提升自己的經驗值，以便能擁有更多更好的法術。在施展法術時，你可以在螢幕上看到施展法術的動畫，若某人的距離是在這個法術傷害能力的範圍內，這人的生命力立即下降。因此施展法術時不單要看準要攻擊誰，還要注意距離是否太遠。

隊員檢視畫面

即時地圖系統

隊伍全滅

施法視窗

Come and Get It!

人物、種族、職業

這套遊戲雖歸類爲『角色扮演』，但是如果你已經厭煩了採地雷及雙方對陣千篇一律打鬥方式的傳統 R.P.G，這套遊戲將給你一個全新的感覺。

遊戲一開始，你可以選擇四個要去執行任務的組員，並爲他們塑造不同的個性和身分（教會聖職人員、教士、劍客、保護者、突擊隊員、小偷……等等）。不同身分的組合有助於任務的進行和決定隊伍力量的大小，因此在選擇組員及身分的調配上需要動一些腦筋才能組合出一組強而有力的任務小組。任務小組編制完後，請不要忘記先選擇遊戲的困難度（分爲容易的、中難度的及高難度的三級）。一切準備就緒後就可以開始這趟驚險又愉快的遊戲之旅了。


即時的戰鬥系統


與NPC對話畫面

『浩劫殘陽』是一套不同於傳統角色扮演的遊戲，若能將訊息全部中文化，玩起來應該會更順手，不會動不動就翻字典。如果有等不及的朋友想要買一套來先睹爲快，可能要準備一本較好的英漢字典，因爲這套遊戲的對話非常多，法術名詞又相當罕見，種類又多，若英文能力不夠，玩起來會很不順手。最後我們只能期待中文版的『浩劫殘陽』能早日上市，讓喜愛 R.P.G 遊戲的朋友們多一個選擇。



創世
魔法師HEXX



這是一個傳統的正邪對決 3D 即時戰鬥系統的角色扮演遊戲，預設的人物屬性，充滿神秘色彩的地下迷宮，對於剛接觸此類型的玩家來說，是值得一試的小品遊戲。

■類　別：角色扮演
■出版公司：松崗
■容　量：約3MB
■發行日期：9月底

話說世界上的法師全部都侍奉著四個具有無比力量的神祇：大地之神格里斯蘭（Grisslem）、龍神安格拉斯（Angrath）、黑夜之神沙斯普克（Shaspuok）、混沌之神塔爾斯（Xtalthie）；他們從這些神祇的力量中獲得法力，而這些神祇也因爲這些人的祭祀而爲整個世界帶來和平與統一；一個野心極大的法師不願再受這四種力量的干涉，而自行召喚及使用各種的力量，並且創造出自己的法術來，四大法師公會於是聯合討伐這個叛徒，但卻因爲法師的法術太過不可預料，一時之間竟僵持不下，這位叛逆的法師自信滿滿，但卻從水晶球中看到了自己不可避免的失敗，大驚之下法師決定以巨大的力量來囚禁這些強大的神祇，這些神祇縱然力量再如何的無可匹敵，也在措手不及、毫無防備的狀況下被打入了夢的世界，囚禁在四個神聖的護身符中，頓時世界陷入了恐慌之中，侍奉四位神祇的人民決定派出他們之間的英雄，找到這四個分散在不同地方的護身符，只有當這四個護神符重聚在一起的時候，這四個神祇才有機會衝破祂們的牢籠，重新降臨到這個世界上來……。

遊戲全圖



開場動畫拉開故事序幕



預設的人物職業法術，讓玩家輕鬆上機

遊戲開始時並無類似國外RPG那樣繁瑣的人物創造，而是採用電腦預設的人物。法術的分類以偏重醫療的大地系、偏重防禦的黑夜系、殺傷力最大的龍系、偏重心靈的混沌系等四位神祇及職業上精通武器的戰士、專精施法的法師、行蹤隱密擅長暗殺的殺手與擅長戰鬥及法師技能的流浪者等四類冒險人物，總共十六名任玩家挑選，各人的屬性、能力俱不相同，玩家是以戰士掛帥闖盪世界，還是法師帶頭橫掃群妖就全賴玩家一念之間了。

16種人物讓您選擇

嶄新的戰鬥方式及自動繪圖系統



自動繪圖系統

以往 3D 的即時RPG 最為人詬病的一點就是往往讓玩家無法兼顧作戰和施法，但〝創世魔法師〞中最創新的一點就是使用武器作戰的部份交給電腦自動控制，當你的隊員在手忙腳亂的揮舞著兵器時，玩家儘可以不慌不忙的讓法師施出他的法術，其它人使用擁有法力的神器，或喝下不同效果的藥劑，而在這同時你的隊員仍然在努力的砍殺敵人，沒有讓你露出絲毫的破綻，玩家不需要再在不平等的立場下血戰電腦控制的敵人了，如果玩家再懶一點的話，只要自動戰鬥一開，法師也會適時的施出所知的法術，可以讓玩家在大部份的狀況下成功的打敗怪物，可說是十分體貼的設計。對於不耐煩自己親筆畫地圖的玩者，〝創世魔法師〞也有十分清爽的自動繪圖系統，只要玩家能夠認出各種象徵的符號，這套自動繪圖系統應該可以讓玩者不受困擾的踏遍地下城的每一個角落。



幽深的地下迷宮及成群結隊的怪物

〝創世魔法師〞中探險的重頭戲幾乎都是發生在層層的迷宮之中，這些地下城當然不會是什麼觀光勝地，按鈕、拉桿讓你打開重重的機關及密門，一扇扇上鎖的門，背後到底藏著致富的寶藏還是致命怪獸，亦或是兩者都有，這些疑問就有待玩家找出四散在各處的鑰匙了，地下城中自然也不乏天性邪惡，與你作戰到底的各式生物，有些精擅法術，有些則是刀劍能手，在面對頑強的敵人時，有時你還得一面後退，一面砍出一條血路，在這些危險的包圍下，地下城中還有許多對你助益甚大的設施，像可以讓你安睡，充份休息的床，販賣武器或魔法的各種商店，能夠恢復一切傷害，甚至讓人死而復生的充電室，在這些種種的設施的幫助下，玩者必需向著最後的目標努力，而四位被囚禁的神祇也會在睡夢中現身，把魔法的技藝傳授給這些眾望所歸的英雄們，這四大系的魔法則是你對抗邪惡的有力武器，可別荒廢它了。

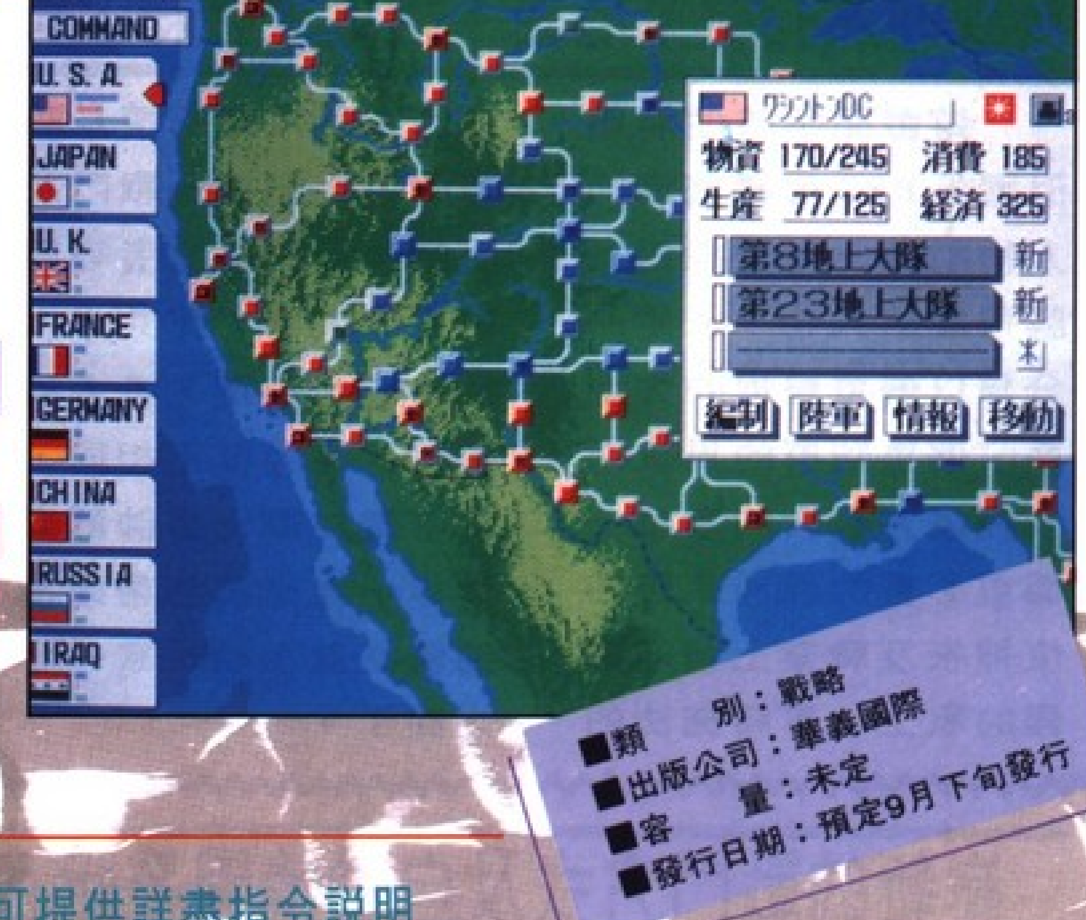


休息的床舖

武器店

美國的惡夢

在玩厭了美式的戰略遊戲後，您是否想試試這由98 移植過來的嚴肅戰略遊戲呢？相信您只要稍加嘗試，過不了多久，就會對其竟能用著這麼簡單的介面，做出如此內涵的遊戲，而大感驚嘆吧！



■類　　別：戰略
■出版公司：華義國際
■容　　量：未定
■發行日期：預定9月下旬發行

就在蘇聯崩潰後，美國也搖身一變成爲世界上唯一的超級強國，昔日的東西方因互相敵對而維持的微妙平衡關係也隨之破滅。這樣的情況究竟好不好呢？假如有一天美國妄想要以武力來征服世界，誰能阻止它呢？

故事發生在公元200 ？年，素有〞國際警察〞之稱的老大哥一美國，由於當時國際局勢的轉變，使得美國國際地位低落，往日光榮的歲月不再，迫使美國部份極右派狂熱愛國將領發動武裝政變，並企圖以極強大的軍事力量征服全世界，重返以往軍事強國的領導地位。聯合國安理會知道這項驚天巨變之後，緊急召集當時前七大強國的領導人協商；派出一支前所未有的聯合部隊登陸北美大陸，試圖在第一時間內擊潰美國軍事政府。在這片從未受過戰火洗禮的土地上，無論您扮演何種角色，都是一項極爲艱巨的挑戰。

電腦戰術參謀可提供詳盡指令說明



由日本算法研究所推出的〈美國的惡夢〉正是一款附有上述劇情背景的現代兵裝戰略遊戲。或許有些人認爲戰略遊戲是否有背景劇情並不重要，然而若遊戲的戰鬥有更合理的解釋不是能讓玩家更加融入遊戲裏嗎？在〈美國的惡夢〉裡可以有1～8人參戰，其餘的國家將由電腦代爲扮演。遊戲初期，由於是七國聯合進攻美國，所以遊戲的設定上也是除了美國外其它七國均爲同盟國。當然還有一些其它的場景隨著背後故事的不同，也有不一樣的初始設定。老實說，筆者覺得這便是該遊戲讓人窩心的地方，可以讓自己更易於融入這假想的世界當中。當您征服各國後，得到的成就感，常會讓人忍不住再試一次。

現在您開始對遊戲有點好奇了吧！這究竟是怎樣的一個遊戲？別緊張，筆者現在就要爲讀者們介紹遊戲的特色，請慢慢往下看吧！

七國聯軍進攻美國



遊戲中可隨時查詢部隊的活動狀況，及指令的適用時機



天氣狀況亦會影響戰況





外　交



隨時注意與各國間的外交狀態

自國工業力分佈及鄰國的動向

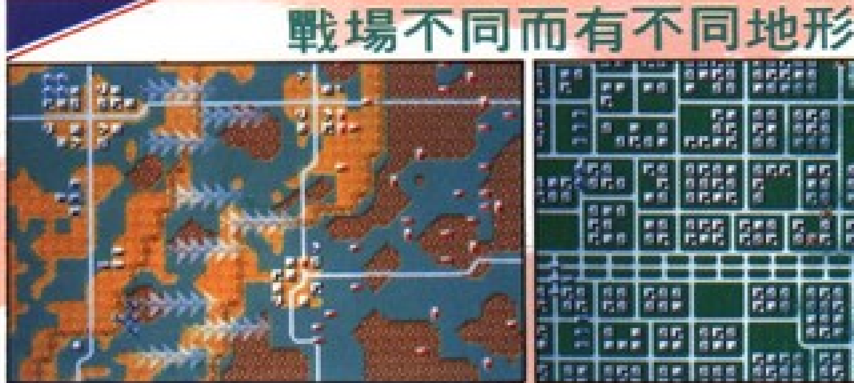
《美國的惡夢》裡的外交方面有著左右成敗的影響力，就如同我們所知道的，現實國際間的邦交本來就沒有永遠的敵人或永遠的朋友。七大領先強國之間，各國又原就有著一些歷史及利益上的衝突，但這次因受到美國的嚴重威脅而勉強團結，所以各國是處在"靜在不言中"的微妙關係裡。您可千萬要審慎評估所有的細節，要以小人之心來看待各國的動作，否則一不小心，就落入四面楚歌的悲劇中了。

當然這也就是說，如果您想要玩"陰"的話，您也可以用威脅利誘方式來設計其他國家與您友好。或是更陰險一點，一面悲顏屈膝討他的歡心時，一面偷偷摸摸對其發動奇襲。遠交進攻則是最常用的方法，應該不用我多說了吧！反正如能善用外交，對於征服美國沒有大助力也有小助力，千萬別輕視外交哦！

軍　隊

部隊的編裝及戰爭的進行方式完全與眞正的作戰部隊相同，一處據點〔戰場〕最多可編入三個陸上大隊，每大隊内分四個中隊，每中隊包含四小隊，戰場上的單位是小隊。空軍則受到機場及機場大小的限制，大型機場可編入三個飛行大隊，進入戰場支援最多有三個大隊，空軍的目地是對敵軍地面部隊進行轟炸及攔截敵軍地面攻擊機。陸軍部隊作戰依天候、戰場分爲數百種地形，首先必須以自軍所在地，第一敵軍位置及軍費來配置兵裝。戰爭中，除裝備武器的性能外，士氣更是決定勝負的因素之一，若是您的小隊在戰場上遭受敵方猛烈的攻擊〔尤其是炮擊〕士氣度便會下降，下降至某一程度便會自動向後撤退，逃離戰場。此時該部隊已不再聽您指揮，對敵軍也不再反擊，此舉不僅使自己戰力受損，更會影響隸屬同一中隊的其他小隊士氣下降，甚至一起逃亡。所以，如何調度部隊，避免遭受嚴重攻擊，就靠您的作戰方式及戰術擬定了。

戰場不同而有不同地形





士氣低落,容易遭到擊毀



兵種能力及地形掩護

關於作戰的方式，在這遊戲裏是以陸地戰鬥爲主，空中展鬥爲輔。戰鬥裡一些決定性的因素，如士氣、武器、戰術等，還會因每個國家而都有不同。比如說，遊戲裏日本的軍隊士氣極爲高昂，寧死不屈；中國軍隊則擅長人海戰術的運用；而德國軍隊則具有優良參謀能力，往往戰術的運用能比其他國家有更好的效果，常能奇襲致勝，以寡擊衆。當然要是這國的部隊較無鮮明的特色，遊戲也會給予較優良的武器，讓大家在立足點上都能大致平等。所以面對這許多不同性質的部隊，相信您的戰術有著不同角度的發揮了。

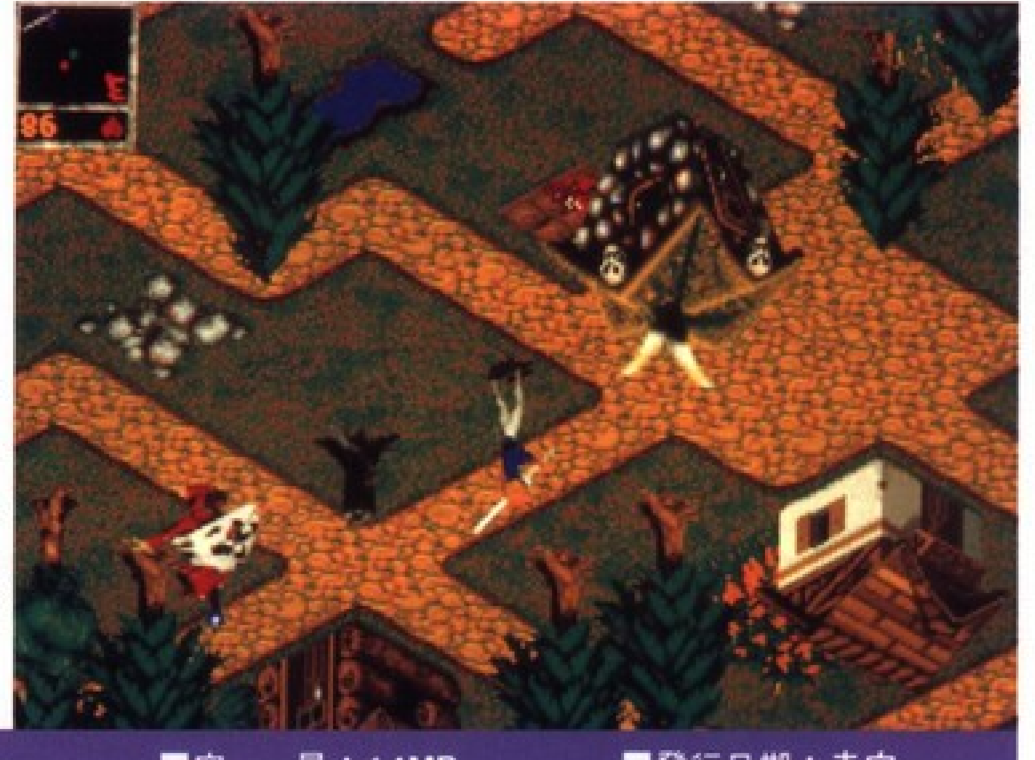
每一個國家均有一個指揮總部，一旦總部遭受敵軍攻陷，則該國即告失敗，消失在這個戰場上。在遊戲裏最後勝利並不是將美國打倒就可以了，而是要乘機利用這難得的時機挫挫其他國家的銳氣，讓它瞭解只有在您的帶領下，世界才有可能邁向康莊繁榮的大道。所以您必須千萬謹記在心，您所下的每一道命令都關係自軍的存亡以及人類未來的生存環境，千萬要慎重行事。



瞭解各國總司令部的地點型態

遊牧民族

The Horde



你玩膩了三國志，不想再當「大亨」及「市長」了嗎？其實玩策略遊戲不一定要那麼嚴肅，輕鬆而幽默也是可以讓你得到一樣多的樂趣。現在介紹一個讓你時而覺得爆笑，時而覺得緊張的策略佳作--遊牧民族（The Horde）。

■類　別：策略　■出版公司：Crystal Dynamics　■容　量：14MB　■發行日期：未定

兩光爵士受君命，捍衛家園把命拼

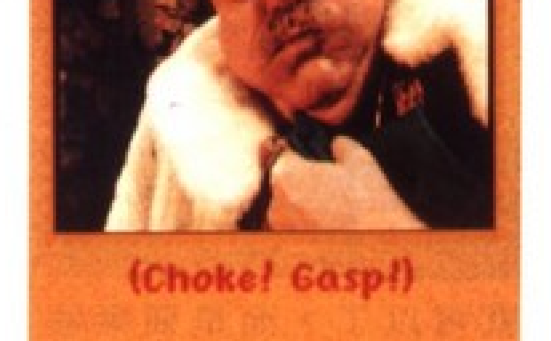
故事是發生在一個古早古早以前的國家。在晚宴上，國王要求財政部長繼續他的笑話；表情豐富，動作誇張的財政部長逗得每個人笑的東倒西歪，肥胖臃腫的國王高興了過頭，結果樂極生悲，被食物卡住了喉嚨。別有用心的財政大臣不動聲色地繼續他的笑話。希望眾人沒有注意到國王的異狀。不料，我們機警的主角發現國王咽著了，前去扶住他，好讓他把東西吐出來。財政大臣見狀趕快誣指主角攻擊國王，要衛兵拿下他，結果國王剛好吐出了食物，而且還命中財政大臣的臉。主角因功受封爲爵王，而且還得了一塊封地，不過每年都必須要繳稅，另外還得負責防禦邪惡的“遊牧民族”（Horde），這也正是遊戲名稱的由來。不過想要篡位的財政大臣可是不會輕易地放過破壞他好事的主角，所以每年年終繳稅時，他就會想盡各種理由要向主角增加次年的稅額，如果可憐的主角繳不出那麼多的稅金，那麼準備到天牢裡去頤養天年吧！



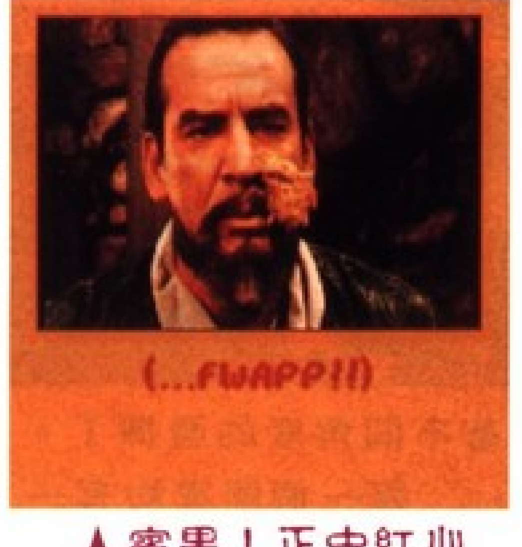
▲有點白痴的主角。



▲衛兵！拿下他



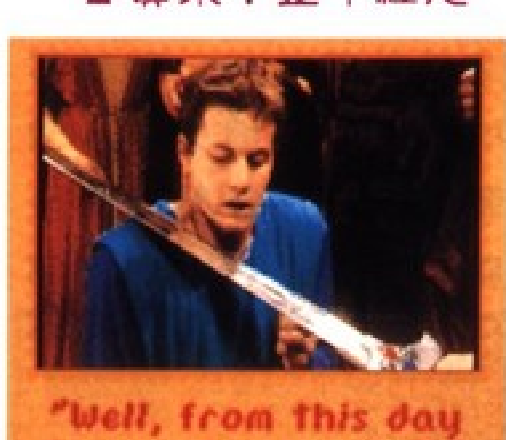
▲噢！卡住了。



▲賓果！正中紅心



▲英雄救主



▲唉！君命難違


◄爲了繳稅，努力建設吧！

▼放牛的小孩？

整個遊戲可以分成兩大部份，一個是類似模擬城市的策略部份，一個則是每一季結束後砍殺 Horde 的動作部份。在策略部份，玩家必須努力建設領地、種樹、整地、挖灌溉渠道都是應盡的義務；爲了能繳出稅金以免到天牢去養老，多養一些乳牛是最保險的；另外，爲了防止食量奇大的怪物吞下你的乳牛，最好興建一些石牆把牛群圍起來。

在環保意識抬頭的推動下，綠色風潮似乎蔚

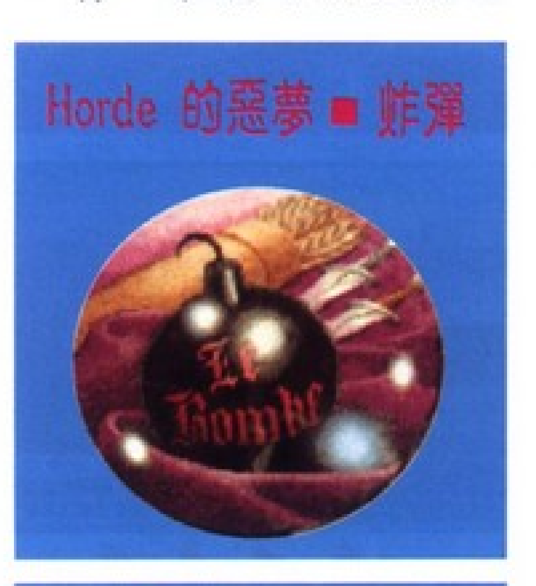
領主發飆，寶物除魔

然而當每一季結束後，就是考驗玩家反應力的時候了。此時可以聽到號角的聲音，代表邪惡的 Horde 入侵了，身爲領主的你當然得扛起保衛家園的責任。怪物的種類非常的多，有只要砍一下就死的肉腳，有一拳就可以推倒石牆的巨無霸，最後甚至出現會鑽地的袋鼠及會滑雪的雪怪。不過還好，主角除了御賜的寶劍外，也可買到鏈球，炸彈及火龍召術等寶物來對付怪物。

整個遊戲最令人激賞的地方莫過於完全眞人演出的動畫。不論是片頭的動畫，過場動畫及破關動畫，全都由眞正的演員演出，表情非常地生動而豐富，而且處處都充滿了引人發笑的情節及動畫。遊戲中除了收稅的畫面沒有語音之外，其餘的動畫一定都可以聽到抑揚頓挫的語音，給人的感覺簡直就像在看電影。

雖然遊戲中用了數十張眞人演出的照片及近百句的語音，但卻只佔了13～ 14MB 的硬碟容量，程試設計者的功力實在令人佩服，在衆多的策略遊戲中，遊牧民族的遊戲方式可算簡單且輕鬆，試試當個多轉幾個圈也會頭暈的肉腳領主吧！雖然呆了點，但感覺還不錯啦！

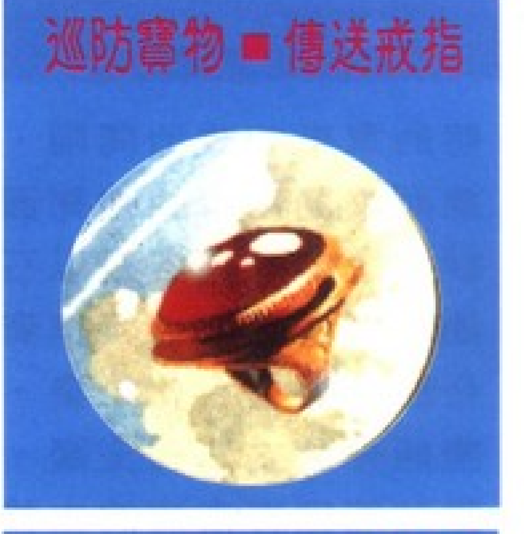
Horde 的惡夢■炸彈



惡魔的晚餐■雞腿



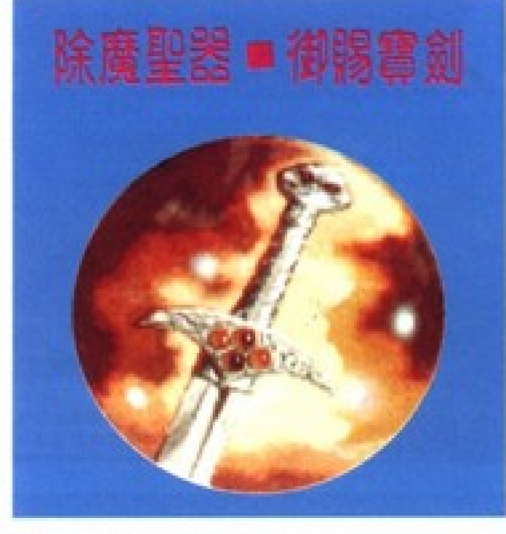
巡防寶物■傳送戒指



防護屏障■石牆



除魔聖器■御賜寶劍



魔鬼剋星■武士



領土守衛者■弓箭手



生財器具■乳牛





爲潮流。但這跟遊戲一點關連也沒有，唯一的相同點是多種幾棵樹是有好處的，因爲一塊土地讓乳牛吃個幾季以後，就會變成廢地，不但無法再放牧，而且也無法在上面種植任何東西。但是如果牛隻養在樹林中的話，就可以維持一段時間而不用整地，此外，當"小樹長大了"以後，也會形成天然屏障，怪物要通過樹林得花上一點時間，那麼遊戲中的兩光領主就可以較從容的應付了。

▼我殺！殺！殺！



▲每季結束後的損益報告

▶陰險的財政大臣又來收稅了



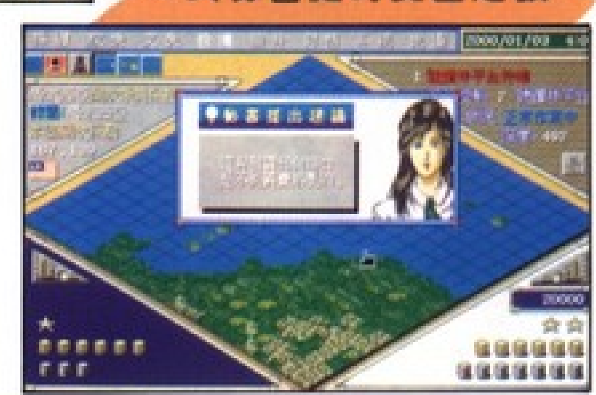
南海霸主

20 世紀末經濟問題成為各國施政最重要的課題，蘊藏豐富石油的南中國海更是大家注目的焦點。宏煜今將此兩項結合製作成 PC 遊戲，喜歡策略的玩家請來經營看看，是否與鐵路A計畫的經營有所不同。

■類　別：策略
■出版公司：宏煜科技
■容　量：4MB
■發行日期：8月31日

南海霸主是一個全新題材的策略遊戲，遊戲的背景年代設在1998年，把目前國際最具爭議的南海問題搬上檯面進行遊戲，在遊戲的考量和規畫上，以開發南海共同資源為遊戲的主要架構而避免敏感的軍事和政治問題，進而揭開南海的神祕面紗。遊戲的內容是以石油的探勘開採，累積資金而發展其石化工業，誰能先建立石化王國，誰就能獲得南海的主控權，成為南海霸主。


● 視窗選項容易操作


➡女秘書隨時提出建議

多位漂亮女祕書供你選擇





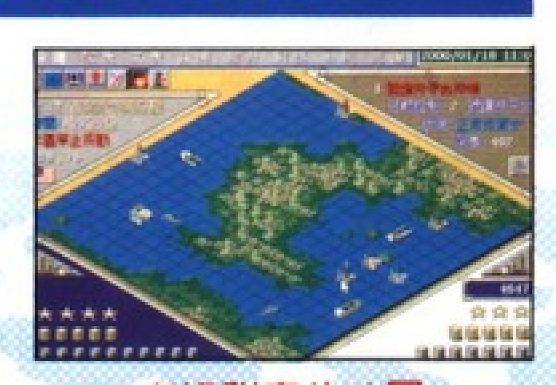
開創事業處處艱辛，各種考驗更添真實性

遊戲進行過程，是以即時策略模式來處理遊戲中的各種狀況，(如卡鑽、漏泥　尋找油礦)，每個不同狀況的發生，都有其急迫性，要如何來順利解決問題，對玩家來說可是一大考驗。

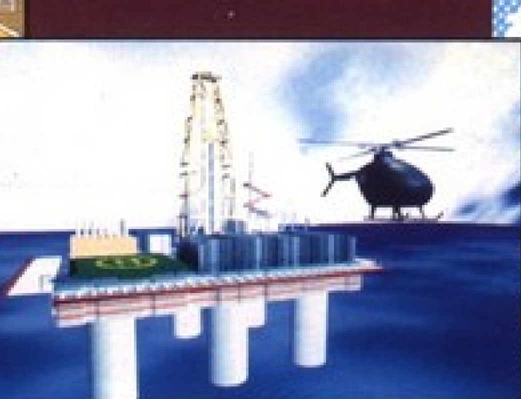
遊戲重點在石油的探勘和開發，如何搶先在對手(由電腦擔任)之前探勘到油礦蘊藏的地方進行開採石油，將是遊戲勝利的關鍵之一。遊戲進行時玩家常會遇到沒有足夠的資金購買設備、租賃港口，以至最後資金耗盡而遊戲結束，能妥善利用銀行貸款，使銀行成為您的金主，將是在遊戲初期能否化險的重要變數。

南海霸主係採用45度俯視角高解析度畫面，而設計公司為了使遊戲地圖能更具正確性和逼眞性，從各雜誌圖書中收集了50幾幅南海地圖才完成。本遊戲雖然是一個策略性遊戲，玩家在進行遊戲時，可以不知不覺熟悉南海各國的位置和各國的城市、港口，就此而言是另一種收穫。

在遊戲的操作方面，為求控制的方便性、減少複雜性，遊戲從頭到尾都以滑鼠來控制，包括存取檔案等。在電腦AI設定方面，遊戲設計公司秉持著電腦不該作弊的理念，一切以公平性為出發點，使玩家在遊戲進行中沒有受騙的感覺。


⬆考據詳實的地圖


⬆訊息清晰易懂


⬇美麗的高解析畫面

光速兔崽子

時代眞是變了，可愛的小烏龜成了大壞蛋，調皮搗蛋的兎寶寶卻化身爲解救衆生的正義勇士。遊戲操作簡易，畫面流暢華麗，宛似超任的 PC 遊戲，值得玩家一試。

■類　別：動作　■出版公司：大新資訊　■容　量：未定　■發行日期：未定

邪惡的烏龜大帝帝凡龜爲了征服蘿蔔星球，綁架了深受人民愛戴的伊娃公主，以其性命來威脅星球居民臣服在他的暴政下。伊娃的男友--傑克兔爲了拯救女友及星球的和平，展開一連串的營救行動。

多種關卡物品設定，五花八門的陷阱障礙更添刺激

遊戲進行方式很簡單，以傑克兔手持UFG-2000雷射槍向前推進，當到達兔寶寶標示牌時才算過關。主角共有五種不同的彈藥可以換裝（炸彈、火燄、飛彈、跳彈和黃色炸藥），一開始你只有炸彈可以使用，且數量永遠不會缺乏；而其它彈藥則須在路上才能獲得，而發射完後就得等到補充後才能再發射。每種武器皆有其特殊效用，如以會跳動的跳彈來說，對有些會飛的敵人特別有效。遊戲共有六大關卡，每一大關有好幾個小關，遊戲的路徑設定是採多線式設計，玩家可自由選擇路徑，當然沿著箭頭指示走會較省事些。在道路上主角會遇到一些陷阱、障礙的阻撓，如烏龜、小雞、寶劍、鐵球……等等陷阱來傷害主角，除了障礙外，主角也會遇到一些物品像之前所提的彈藥、IC板、酒杯……等作獎勵，你也可以去解救小鳥來作爲你的助手；甚至在某些情況下，你也可以化身爲鳥或是腳踏噴射滑板來進行遊戲。

遊戲中有一特殊的加分關，讓兔寶寶在一個 3D 道路畫面上跑步吃藍色菱形塊來加分，對一個 2D 的平面動作遊戲竟然穿插了 3D 的賽車加分關可說是蠻特殊的，亦讓玩家有一不同的感受。

遊戲進行畫面



Scenes From Episodes 2 thru 6　Page 6 of 17

↓各種彈藥按鍵畫面

Blaster
Toaster
RF Missile
Launcher
TNT
Cycle Weapons
Collect Orbs and Orbettes for Ammo
Grab Gems to go to Bonus Stage!

卡通造型輕鬆逗趣，操作簡易讓你玩的開心

設計公司爲了使玩家在遊戲操作上更得心應手，除了預先設定的按鍵外，更提供了讓玩家自行設定的功能。遊戲進行時如覺動作太快亦可按 T 鍵減緩速度；想稍事休息亦可按 P 鍵暫停，遊戲也提供了接關功能，可讓玩家繼續奮鬥宰壞蛋。

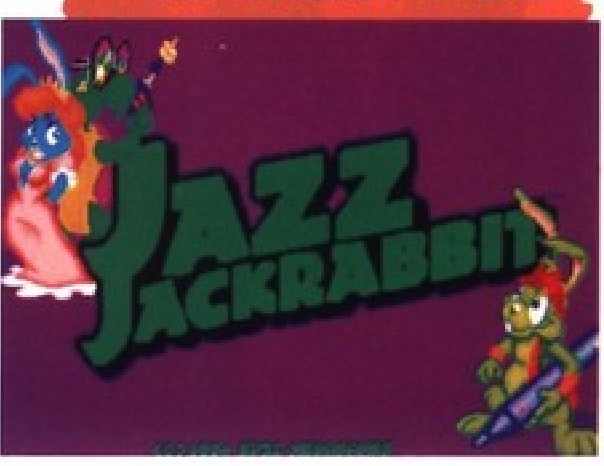
從遊戲的開頭動畫，玩家可以看到主角傑克兔可愛生動的卡通造型，配上爵士音樂，雖然遊戲畫面僅是由 320 × 200 的解析度組成；然而當你看到傑克兔喜感十足的滑稽動作時，相信會更喜歡本遊戲；像主角沒站穩時會作出一副驚恐不安的表情，而在遇到大烏龜、劍……等傷害時不只生命值會減少，臉色表情更會改變讓玩家提高警覺免得搞死它。在難易度設定畫面上，你更能看到設計噱頭，如在最易級的傑克兔是包著尿片嘴還吸著大姆指，而最困難級的造型則是兇神惡煞的樣子，不禁讓人莞爾一笑。

指導遊戲進行，讓你輕鬆上手





↓活潑有趣的卡通造型



極道梟雄 資料片

Syndicate:American Revolt



當你玩過「極道梟雄」之後，是否在痛快之餘覺得意猶未盡呢？或是在征服世界後，覺得遊戲過程太過於簡單缺乏挑戰性呢？如果你是屬於上列兩種人的話，不妨試試「美洲叛變」，保證你絕對過癮！

■類　別：策略　■出版公司：軟體世界　■容　量：1.5MB　■出版日期：8月25日



雖然你花費無數人力和心血創立了你的黑暗王國，北美和南美洲大陸的居民卻不領情，他們厭倦了繳交付你的稅款及走在路上都不安全的生活。他們手拿武器開始起來反抗，並且期盼能得到自治。你在黑道龍頭老大的地位已經岌岌可危，你又得使出鐵腕好好整頓這些叛變的市民，你的其他黑道伙伴置身事外，並希望你一蹶不振，以便有機會取你而代之。

當你載入資料片後，將會發現統治的美洲又被其他勢力所瓜分了；這次的目的就是將此地區再度收服納入你掌握之中。

更新的設備選項，更艱鉅的戰鬥任務

這次的「美洲叛變」有二十一個全新的任務，從遊戲畫面上玩家可以看到大部份的地區爲橘紅色，而美洲則又分割成顏色不一的二十一個區域，這些就是玩家要一一去討平的地方。

遊戲一開始是由電腦選定阿拉斯加（Alaska）地區進行征討，另外還有亞特蘭提克（Atlantic accelerator）、哥倫比亞（Colonbia）、加利福尼亞（California）等地區可選擇，不過最好還是依電腦的決定，因每個區域的困難度不同，先由簡單的的任務開始比較可行。資料片的故事情節與極道梟雄並無差異，同樣是殲滅敵人、護送人物、說服某人物等項目上打轉；而在玩家的特派員方面，其研發、改良及裝備上則新增加一些項目。武器裝備、研發上，資料片增加爲12項，且你的特派員一開始的裝備不再只是手槍而是 minigun。特派員的身體改良項目上可到 V3 的版本，當然一開始你的人員即擁有 V3，所以不用再花錢改良。

雖然擁有不錯裝備，但相對的對手的攻擊亦比以前兇猛。如拿第一個任務做例子，任務目的是要保護一名人物進入我方所佔有的基地。任務看來簡單其實蠻難的，因爲此人所搭乘的車子後面，會有大批生化人在追殺，更嚴重的是道路上還擺了一輛車阻擋其路。玩家必須先讓在屋頂上的四號趕到靠大門的屋頂，用雷射將阻路的車子轟掉，其他的人分別守住左下方的屋頂及大門附近，才能順利地壓制敵人，讓該名人物脫離險境完成任務。而在往後的任務中，你還會遇到對手方面人人手上握有雷射、火箭發射器，往往在你還未弄清狀況佈好陣式時，就把你轟得頭昏眼花死翹翹了。



一開始可以出任務的地區



紅色部份是你的勢力範圍

任務簡報

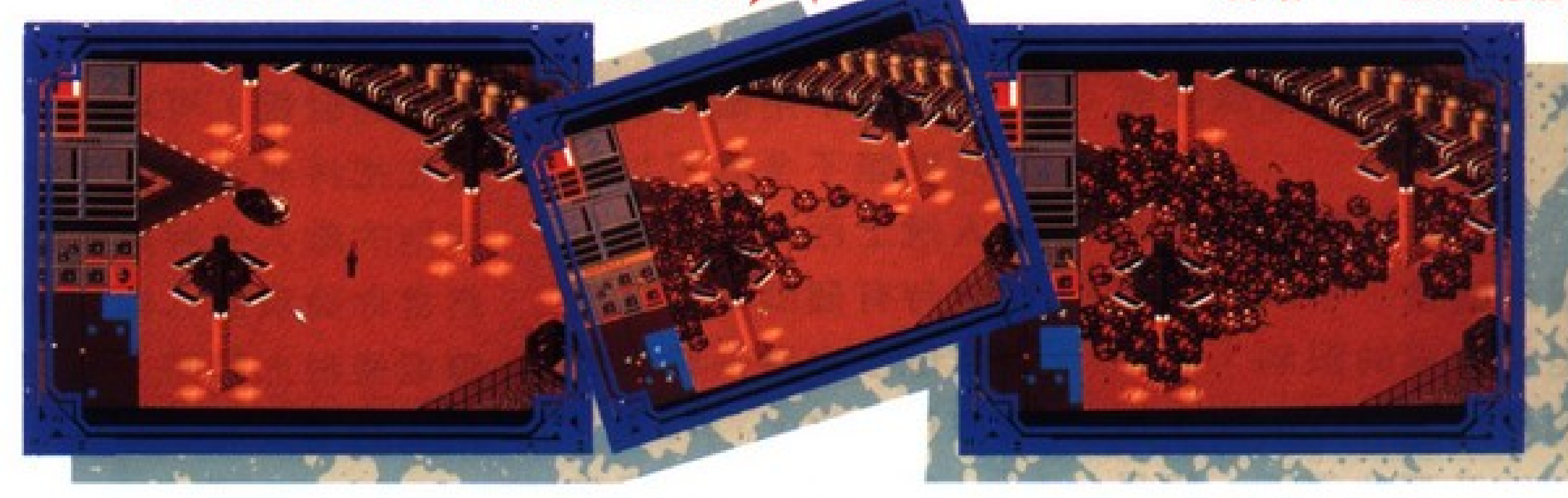
武器裝備研發及改良

遊戲設計新功能，多人連線爭霸主

本資料片除了全新的任務及更惡劣的敵人外，這次也多了兩項新設備，分別是特殊物品類的生化複製盾（Clone shield ）及重火器類的空中突擊指揮儀（ Aci Raid Con ）其中生化複製盾可以讓我方生化人的外表變成一般的市民，以掩護行動。此設備有時效限制且電腦的生化人照樣可以認得你，不過當連線進行遊戲時，其他人可就搞不清楚狀況了。至於空中突擊指揮儀其用處可就大了，它是用來指定攻擊範圍；當你選定地區後，空軍在十秒後便會進行空中攻擊，先是有類似 minigun 的掃射，接著就是大轟炸。如果想清除大批防守的敵人時，它是最好的選擇。

採用焦土政策，炸得天昏地暗

新增 F5 連線功能





小小祕技助玩家，過關斬將看個人

在進行本遊戲時，有些玩家可能會覺得處處難行，舉步維艱，在此特提供兩種戰法以解玩家燃眉之急：

1 轟炸群敵：使用一名生化人帶著空中突擊指揮儀及數個醫藥箱，往一群敵人身上跑，當與敵人重疊時他們不會攻擊你，然後你就可呼叫空軍來轟炸，計時為零時急速逃離現場，配合得好的話，可以宰掉一大票人。

2 感化器降敵：派出一名生化人配備感化器，設法坐上車沿路感化居民及警察，然後將車輛開出大門外，因敵方的生化人無法通過大門，所以會在大門附近繞來繞去，只要他進入感化器的範圍，就會被你感化。在不費一槍一彈之下，就可以將整座城內想要追殺你的敵人收服。



空中轟炸效果驚人

敗了，老大可會不高興

Cannon Fodder



Virgin 最新出品的動作遊戲。你必須領導並控制數人組成的特勤小組，於每次的行動中，依照上級的任務指示去消滅所有敵人或摧毀所有敵方陣地。叢林戰中的嗜殺份子請密切期待！

■類　　別：動作
■出版公司：第三波
■容　　量：4.18MB
■發行日期：未定

在一個月黑風高的晚上，長官命令大家摸黑進行突襲，給敵人一個措手不及。大家坐上直昇機，悄悄地在敵陣附近降落。當大夥都下機後，班長分配了每個人的任務，各自便展開了行動。我在敵軍的彈藥庫綁上了一綑強力炸藥，趕忙跑到適當的距離外，壓下引爆器……。只見強光四射，把附近照亮得如同白晝。但是不幸的是，一片大金屬物被爆炸震起後剛好掉到我頭上，這趟突襲之行，竟成我亡命之旅……。

叢林險惡之行，殺機悄然再起

本遊戲的進行相當容易，在任務一開始時，簡報會說明任務目標，只要把目標完成便算過關。遊戲的進行是以任務（mission）爲單位，每個任務又可分成許多小任務（phrase），必須在完成整個任務之後，才可以存檔或取檔。

我軍配備的基本武器是機槍，不限彈藥，但有射程的限制，而且如果前方有障礙物也會擋住子彈的進行。隨目標的不同及遊戲的進行，在地面上可撿拾到手榴彈或長射程的火箭炮。一般而言，這三種武器各有其不同作用。機槍只能用來殺敵人；手榴彈用來炸建築物；火箭炮用來攻擊遠程持火箭炮的敵人！

機槍不用瞄得很準，只要差不多就可以把敵人送上西天。但隊伍行進時有個限制，就是當隊伍涉水過河時，無法使用機槍。

手榴彈投擲前要先估算好落點以及爆炸範圍，若是太遠投擲，不僅無法命中目標，而且還浪費彈藥。另一方面，若爆炸時站得太近很容易因爲被爆炸威力震得全軍陣亡或是受重傷。火箭炮的威力雖不如手榴彈大，但是卻擁有最遠的射程，可以在遠處先把持有手榴彈或火箭炮的敵人先幹掉，因爲當你發現敵人向你投彈或發射火箭時，根本是躲避不及的！

▶涉水過河，無法攻擊

▼被占領的野人部族建築物也是任務目標。





成功炸毀目標！

▲極地中偷襲敵人陣地。

烽火衝天飛舞，屍橫滿山遍野



任務完成後進入下一任務前的過場畫面。

HEROES IN VICTORY

JOPS

RJ

榮譽英雄戰士名單。

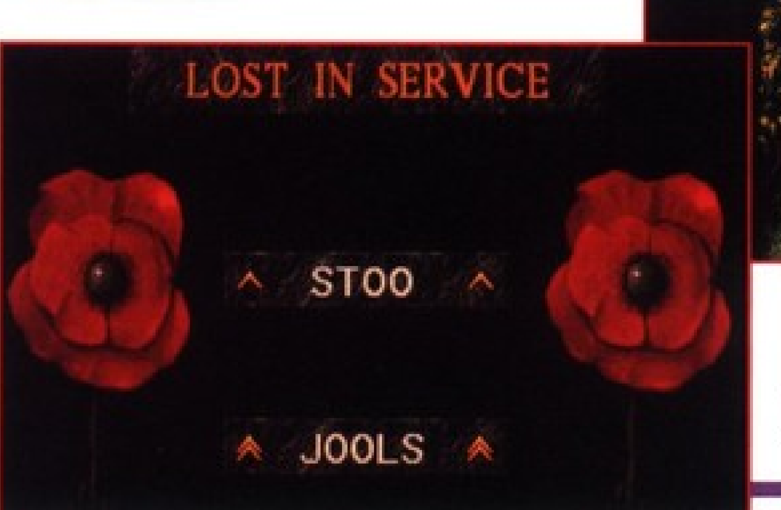
地圖畫面，紅色"×"號爲目前位置。

深不見底的紅色沼澤一旦失足便回天乏術！

隊伍行動時分有團隊模式和個人行動模式。當進入個人模式時，玩者只能操控一個人，其他人則站在原地不動，但是有敵人接近或是附近有敵方建築時會自動攻擊。一般而言，本遊戲並不需要什麼戰略，用團體模式橫衝直撞走完地圖，大概就可以過關。但是在遇到一些比較棘手的關卡，敵人手上持有火炮時，則最好先行掃蕩一下，進入個人模式把隊伍化整爲零分散開來，以免不小心吃了一顆火箭後全軍覆沒。

遊戲中將戰爭的氣氛營造得相當成功，在叢林中，有熱帶鳥飛過時會出現鳥叫聲，散落的白骷髏；致命的棕色沼泥；隱藏的地雷，以及受傷未死在地上掙扎的敵人的哀嚎聲……這一切都把戰爭的殘酷與戰地的險惡刻劃入微。

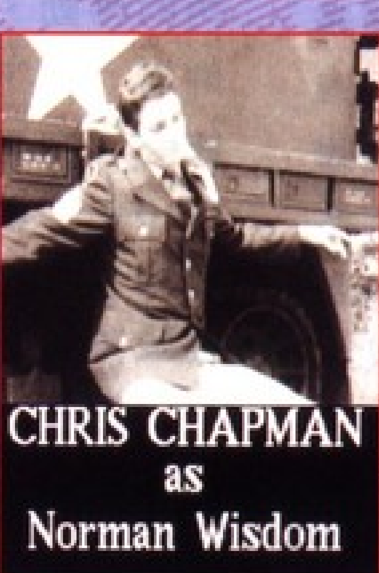
機槍發射的聲音，敵人的哀嚎與建築物爆炸的音效和即時動作的特性，在在都令人聯想到"沙丘魔堡Ⅱ"，但本遊戲在難易度，複雜度上與之相較，仍只能算是個小遊戲，在炎炎夏日倒不失爲一帖不錯的消暑良方。



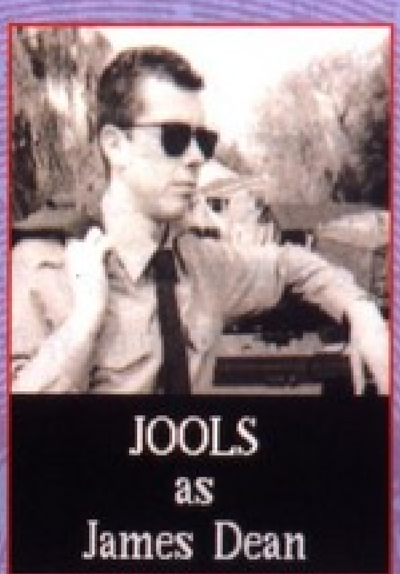
光榮捐軀戰士名單。

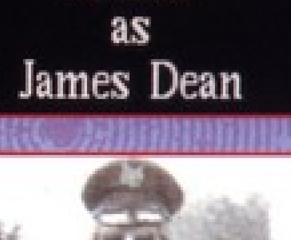


遊戲之設計羣

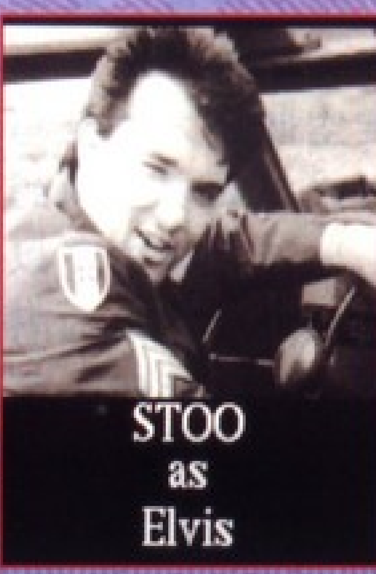


CHRIS CHAPMAN as Norman Wisdom

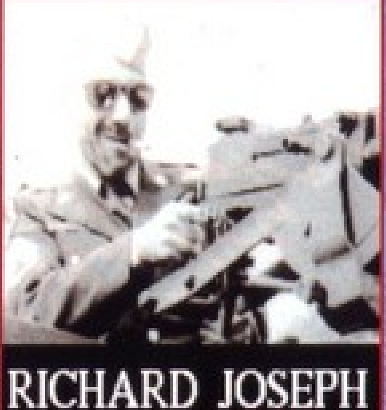




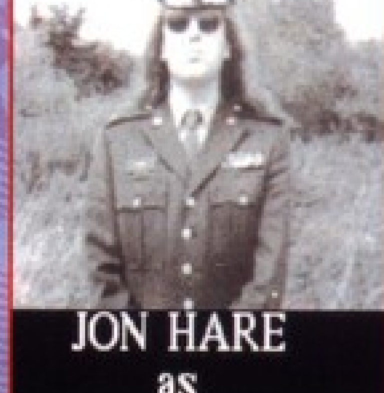
JOOLS as James Dean



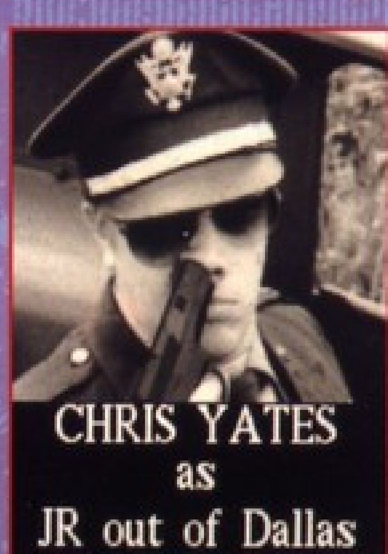
STOO as Elvis



RICHARD JOSEPH as Sgt. Bilko



JON HARE as Vera Lynn



CHRIS YATES as JR out of Dallas

Robinson's Requiem



Robinson's Requiem 是由 Silmarils 所出版的最新冒險動作遊戲，遊戲界面相當的簡化，但聲光效果的表現卻令人刮目相看。如果您對遊戲的要求是精緻的畫面、逼真的音效和趣味橫生的情節的話，那本遊戲絕對是您不能錯過的精品。

■類　　別：冒險動作　■容　　量：6.28MB
■出版公司：漢堂　■發行日期：未定

從遊戲一開始那個金光閃閃的漂亮標誌，立刻就可以知道這套遊戲是法國大公司〝Silmarils〞的最新大作。

故事的緣起，乃是你駕駛的太空船發生了機件故障，又不幸被地球的地心引力所吸引過去，於是在千鈞一髮之際跳傘逃生，在這個洪荒之地與混沌年代探險求生。

遊戲進行的方式並非如前作〝水晶魔域〞或〝伊斯漢傳奇〞般以定格方式移動行走，而是三度空間全方位全角度的方式來表現主角的動作！地形也突破了以往只能在地面移動的限制，有小坑、丘陵、高山、溪流等高低起伏落差頗大的各種地形。地形因素的計算在本遊戲中相當嚴格，如果前方是樹木或較高的障礙物，主角非繞道而行不可。如果主角從稍高的地方摔下，會聽到主角慘叫一聲，受到些傷害。若主角不慎失足，跌下深坑或是墜下斷崖，當然就一命嗚呼了。

初進入遊戲時的選單，設計得相當有創意，可以選擇三度空間畫面的精細度，主角的身體強壯程度，以及主畫面的大小（考慮到某些低速度的電腦）等參數。在遊戲中的界面實在頗類似〝地下創世紀〞系列及〝救世聖主〞，但更加簡化與方便。主畫面在左上方約佔三分之二，下方爲物品欄及訊息列，右方則爲選單以及方向控制的部份。

自動繪圖已經是時勢所趨，本遊戲自然也提供了此功能，主角走過的地方會顯示出來，附近若有重要人物出現，也會以移動亮點的方式表現。在地圖模式中，你甚至仍可以操控主角的移動，這一點特色則爲〝地下創世紀〞所缺乏，而是擷取自〝DOOM〞的了（或許是設計者自己的原創構思也說不定）。

Silmarils 的VGA畫面始終是細緻優美，本遊戲自然也不例外。光是從白天轉入黃昏，再進入黑夜的光影變化效果之逼眞，就是其他公司所望塵莫及的程式技術。本遊戲的音效也加強了許多，如下雨時的雨聲及打雷聲；主角的打噴嚏及咳嗽聲；被拳頭擊中時的慘叫聲……都相當清楚，讓玩家有身歷其境的感受。

從本遊戲的介紹中，您將不難發現Silmarils是一家不斷汲取其它遊戲公司的優點，並加以整合創新的公司，但卻仍保有其固有的特色與風格。現在像這樣的公司已經愈來愈少了，您說是嗎？

太空船機件發生故障

被地球重力吸引入軌道

危急中跳傘逃生

此島上古蠻荒世紀
翼手龍飛過・顯示



魯賓遜漂流記!?

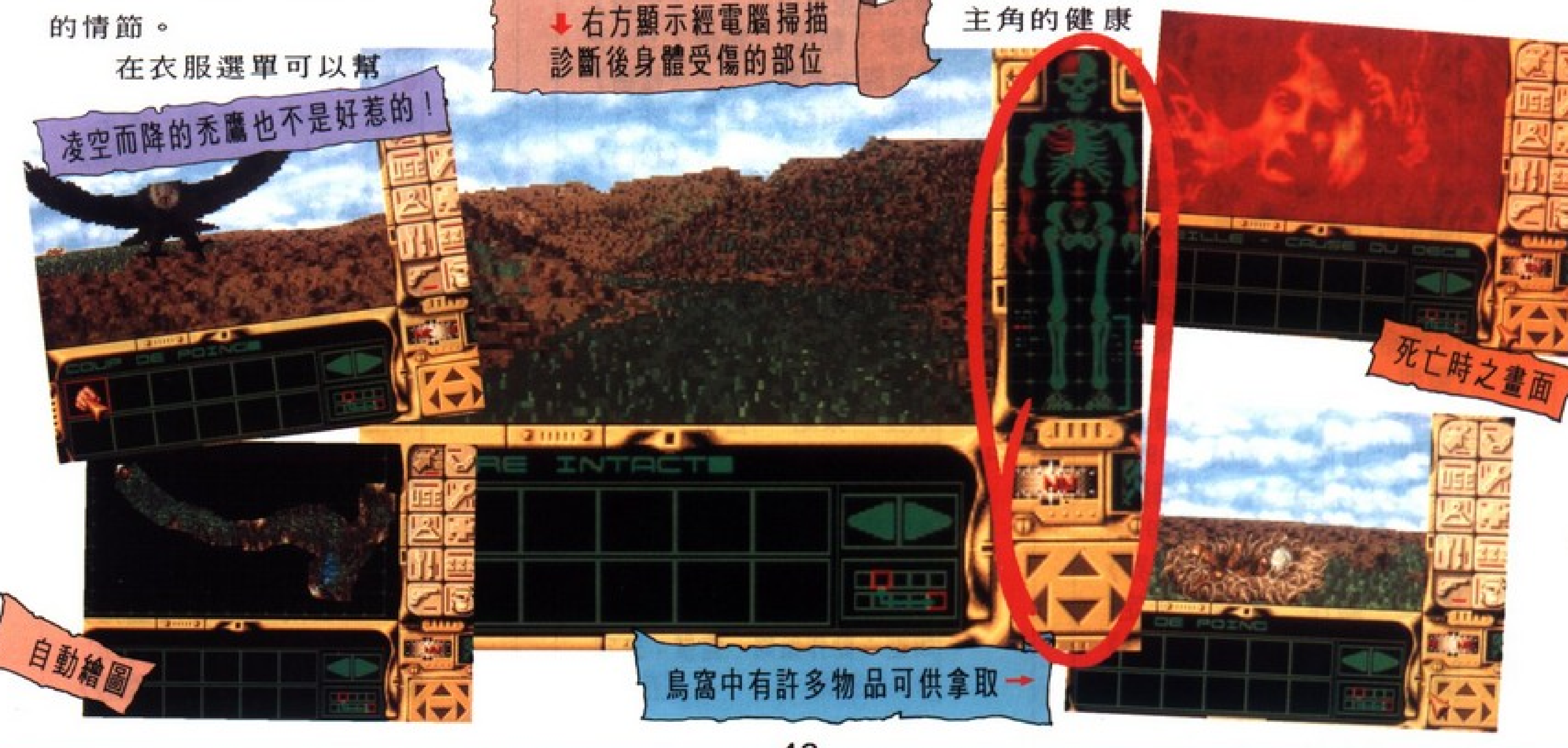
上顎口即重傷不治!被咬死慘的狼人!

當打敗了第一個敵人，取得一把小刀後，主角能做的事情便多了起來。持刀攻擊自然是頗具威力，看主角拿刀前刺的那隻胳臂，實在令人不得不想起〝地下創世紀〞。原野上的樹木，用刀子砍折一番可以取得木柴。矮灌木、樹葉、繩子……種種物品的取得或利用都需要藉小刀之助。看過〝魯濱遜漂流記〞嗎？主角的際遇倒眞是蠻像書中的情節。

在衣服選單可以幫主角添加衣物，在其他遊戲中也有此一設計，沒啥稀奇。但本遊戲的主角，如果你忘了幫他上裝或是在下雨時沒有換上保暖衣物，沒多久你就會聽到主角咳嗽或打噴嚏的聲音！如果不幸主角發燒了，心跳加快，你便會清楚的聽到〝撲通撲通…〞的心跳聲。更絕的是，當主角已經神智不清、手腳發抖時，你會看到滑鼠游標在螢幕上快速的〝抖來抖去〞（不是中毒啦！別緊張！），沒多久主角就會〝眼冒金星〞（在畫面上出現許多星星），一命嗚呼了。

因此在本遊戲中，必須隨時注意主角的健康狀況。在功能選單中，會有詳細的主角生理狀況顯示，在另一選單，更有全身電腦掃描顯示主角目前的受傷部份。

黑夜白晝的精確變化，本就是這家公司的特長之一。在本遊戲中，更加入了〝下雨〞的氣象因素。在下雨時主角無法入睡，也容易生病。方向鍵的右方，有兩個小按鈕可以控制主角的上俯、下仰動作，可以防止不慎失足。





新片動向

提供國內出片

九月份

日期	遊戲	廠商	類型	售價
1 日	艦隊防禦者	《第三波》	模擬	580元
	獨立戰爭	《第三波》	歷史模擬	1200元
7 日	捍衛江山	《軟體世界》	戰略模擬	420元
	七座金城紀念版	《軟體世界》	動作戰略	360元
8 日	武林爭霸	《新藝》	動作	500元
10 日	魔武王	《佳帝安》	RPG	540元
14 日	工人物語-建國篇	《軟體世界》	戰略模擬	420元
	美女與野獸	《電腦休閒世界》	動作	460元
15 日	搖滾霹靂彈	《大新》	動作	470元
	中華職棒2	《軟體世界》	運動	580元
20 日	少女.夢.天使	《漢堂》	策略	未定
中 旬	三國志之麻將棋聖	《天堂鳥》	博奕	未定
	世紀大空戰	《台晶》	模擬	540元
	美國的惡夢	《華義》	戰略	未定
	求婚365日	《精訊》	策略	520元
	江洋鼠盜	《海闊》	智育	399元
下 旬	八女神物語	《天堂鳥》	RPG	未定
	絕地	《新藝》	冒險	未定
	致命快打	《精訊》	動作	520元
	捕快	《海闊》	冒險	399元
	孤女的願望	《海闊》	冒險	399元
	野獸足球	《軟體世界》	動作	未定
	超級巫術對奕	《軟體世界》	動作	未定
	爆笑三國志	《漢堂》	益智	480元
	赤壁之戰磁片版	《熊貓》	RPG	480元
	赤壁之戰CD 版	《熊貓》	RPG	未定
未 定	天使帝國II	《大宇》	戰略	未定
	模擬動物園	《全崴》	策略	未定
	龍之封印	《第三波》	冒險	未定
	光榮戰役	《第三波》	戰略	未定
	幽浮CD版	《第三波》	策略	未定

十月份

日期	遊戲	廠商	類型	售價
5 日	搖滾少林系列之七俠五義3D	《軟體世界》	動作	未定
12 日	快樂天堂	《軟體世界》	模擬	未定
	玄冥部隊	《軟體世界》	動作戰略	未定
19 日	INCA2	《軟體世界》	動作冒險	未定
26 日	模擬台灣選戰	《軟體世界》	模擬	未定
上 旬	光速免崽子	《大新》	動作	500元
	星際大爭霸	《松崗》	策略	未定
	星際迷航記	《松崗》	冒險	未定
	創世魔法師	《松崗》	RPG	未定
	人面蛾	《漢堂》	電子小說	未定
	PROXIMA星系戰史	《海闊》	策略	399元
中 旬	暗棋侏儸紀	《光譜》	益智	未定
	雄霸天下三國篇	《光譜》	戰略	未定
	遊牧民族	《松崗》	動作策略	未定
	禁忌蛇姬	《花道》	動作	未定
下 旬	骷髏堡中文版	《松崗》	RPG	未定
	創世彈珠台	《松崗》	益智	未定
	鋼鐵雄師	《松崗》	戰爭模擬	未定
	商之器	《新藝》	策略	未定
	魂	《泰騰》	動作射擊	550元
未 定	一線生機	《宏申》	戰略	未定
	叛星1/2	《宏申》	戰略	未定
	模擬動物園	《全崴》	策略	未定
	劉項記	《第三波》	戰略	1500元
	毀滅戰士II	《精訊》	動作	未定
	龍騎士III CD版	《微波》	RPG	970元
	特勤機甲隊	《華義》	冒險策略	未定
	高校魔影	《鷹揚》	戰略	未定

十一月份

遊戲	廠商	類型	售價
中國	《世紀縱橫》	戰略	未定
聖魔傳承-修羅祭	《長重》	RPG	未定
飛鷹騎士	《鷹揚》	戰略	未定
雷霆萬鈞	《泰騰》	射擊	未定

十二月份

遊戲	廠商	類型	售價
星世紀戰將	《弘煜》	射擊	未定
古老夢幻	《長重》	RPG	未定
突變兵團	《新藝》	射擊	未定
瘋狂醫院II	《鷹揚》	策略	未定
銀河英雄傳說III SP	《微波》		

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢




最新情報

類型：策略　售價：未定
●獵殺　《泰騰》
類型：動作　售價：650元

未定

●仙劍奇俠傳　《大宇》
類型：RPG　售價：未定
●星權爭霸II　《大宇》
類型：戰略　售價：未定
●終極武鬥會　《天堂鳥》
類型：格鬥　售價：未定
●貓神　《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍紀事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●精靈幻界　《世紀縱橫》
類型：戰略　售價：未定
●戰神魅影　《台軟》
類型：戰略　售價：未定
●魔法師寶典　《全崴》
類型：RPG　售價：未定
●狐仙婚禮CD版　《亞碟》
類型：智育　售價：未定
●名戰三國篇　《佳帝安》
類型：戰略　售價：未定
●幽冥教主　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●絕地雙娃　《松沛》
類型：RPG　售價：未定
●First Queen IV　《華義》
類型：戰略　售價：未定
●聖殿之謎　《華義》
類型：冒險　售價：未定
●無人島物語　《華義》
類型：冒險　售價：未定
●鈞天仙蹤記　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●小沙彌　《傑克豆》
類型：動作射擊　售價：未定
●太陽神殿　《傑克豆》
類型：動作　售價：未定
●模擬師父　《漢堂》
類型：策略　售價：未定
●雜誌玩家　《微波》
類型：策略　售價：未定
●龍騎士III磁片版　《微波》
類型：RPG　售價：未定
●默示錄-神爭之戰　《微波》
類型：RPG　售價：未定
●傳說紀元-黑暗之星《微波》
類型：RPG　售價：未定
●武將爭霸2　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●格鬥悍將　《熊貓》
類型：格鬥　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・9月號

SCHEDULE

1	THU	●艦隊防禦者 ●獨立戰爭
2	FRI	
3	SAT	
4	SUN	
5	MON	
6	TUE	
7	WED	●捍衛江山 ●七座金城紀念版
8	THU	●武林爭霸
9	FRI	
10	SAT	●魔武王
11	SUN	
12	MON	
13	TUE	
14	WED	●工人物語-建國篇 ●美女與野獸
15	THU	軟體世界雜誌出刊 ●搖滾霹靂彈 ●中華職棒2
16	FRI	
17	SAT	
18	SUN	
19	MON	
20	TUE	中秋節 ●少女.夢.天使
21	WED	
22	THU	
23	FRI	
24	SAT	
25	SUN	
26	MON	
27	TUE	
28	WED	教師節
29	THU	
30	FRI	

預定

中旬	下旬	未定
●三國志之麻將棋聖 ●世紀大空戰 ●美國的惡夢 ●求婚365日 ●江洋鼠盜	●八女神物語 ●孤女的願望 ●野獸足球 ●捕快 ●絕地 ●超級巫術對奕 ●爆笑三國志 ●致命快打 ●赤壁之戰CD 版 ●赤壁之戰磁片版	●天使帝國II ●模擬動物園 ●龍之封印 ●光榮戰役 ●幽浮CD版



截自7月21日~8月20日

遊戲配備代號

E:EGA
A:Ad-Lib
SV:SVGA
G:General Midi
S:Sound BLASTER /PRO
V:VGA
M:MT-32

夢幻帝國

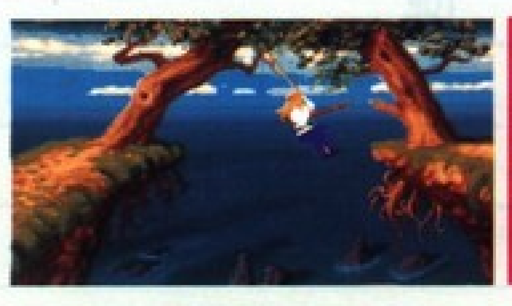


軟體世界

一套結合策略與動作的新型態遊戲，遊戲方式分劇本模式和戰役模式兩種，藉著不斷侵略米斯塔拉這塊由 98 個地組成的冒險大地，你必須以不同的手段來瓦解敵人的防線，來達成統合世界的目的。

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 售　價：420 元

凱蘭迪亞傳奇 2- 命運之手

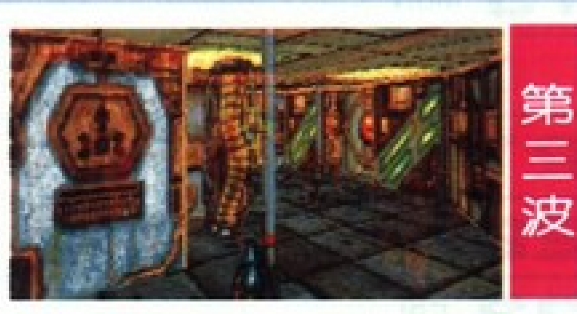


第三波

幽默、輕鬆是凱蘭迪亞 I 大受玩家歡迎的原因之一。這回玩家扮演的不是布萊恩，而是皇家學者中最年輕、漂亮的珊西亞，全新的謎題、全新的考驗等著你來挖掘，凱蘭迪亞的命運如何，就掌握在你的手中了。

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/M/G
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 售　價：550 元

絕地戰士

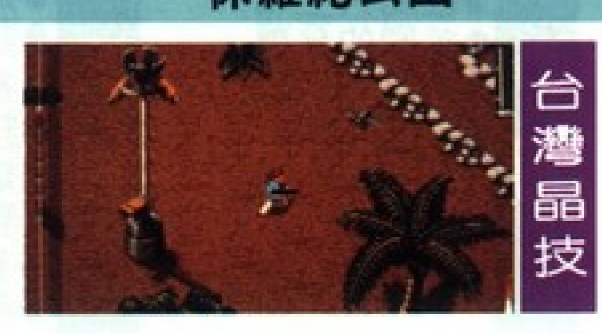


第三波

漂渺無邊的外太空常發生令人意料之外的怪事，在巴布瓊斯發現失蹤的異體實驗室的同時，大空梭爆炸了，爲了避免葬身在這無盡的星空中，玩者必須硬著頭皮強行進入已充滿異形的 BETA217　，掃蕩一大群恐佈猙獰的太空怪物。

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊冒險
- 售　價：450 元

侏羅紀公園



台灣晶技

看過史蒂芬・史匹柏所導演的侏羅紀公園，一定對電影中逼眞的恐龍留下深刻的印象吧！由 OCEAN 發行的侏羅紀公園，除了移植劇情之外，音樂與畫面也毫不保留的展現出其眞實性，恐龍迷們肯定會愛上它。

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：600 元

神通妙巫師



軟體世界

遊戲風格相當類似盧卡斯出品的猴島小英雄，詼諧逗趣的對話與劇情，刻劃細膩的畫面，突顯出遊戲整體的特有風格，玩家所扮演的蹩腳小巫師 -- 賽門與這奇妙世界的爆笑演出，絕對笑果百出。

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V/SV
- 類　型：冒險
- 售　價：420 元

邪神大地



精訊

風格類似遊樂器 RPG 的邪神大地，採側視角度的戰鬥模式，操作不僅容易，而且還提供自動戰鬥功能。特殊的全螢幕 3D 俯視捲動，視野更加寬闊眞實。玩家必須須蒐集四件神器，以對抗邪惡的勢力，恢復世界和平。

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 售　價：460 元

勇闖天界

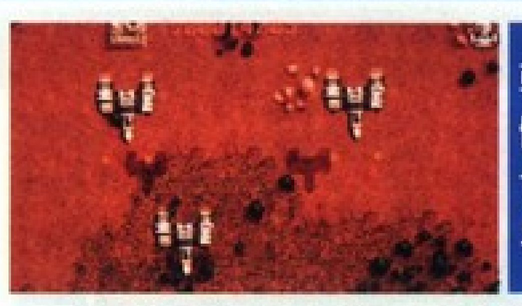
一個純動作的小品遊戲，簡單的操作、熱門的音樂，伴隨


大新

著的是連連的驚叫聲，面對星際大暴君--科克里設下的重重關卡，在浩瀚無限的宇宙天際，獨闖迦瑪星系並不是一件輕鬆的任務喲！

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：350 元

雷電威龍


軟體世界

經常上網路的玩家，可能已經玩過雷電威龍的試玩版。但鑑於國人使用後付費的觀念依舊薄弱，國內決定以軟體商代理的方式發行，掏腰包花錢的玩家也不用擔心，遊戲的流暢度，音樂與畫面絕對讓你值回票價。

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 售　價：480 元

鬼屋魔影 2


電腦休閒世界

INFOGRAMES推出佳評如潮的鬼屋魔影Ⅰ後，決定再發行Ⅱ代，來攻占冒險愛好者的芳心。隨著劇情發展Ⅱ代將可分別扮演康比與葛瑞絲二位角色，想體驗一槍在手，萬夫莫敵的痛快殺勁嗎？選擇鬼屋魔影Ⅱ你一定不會後悔。

- 記憶體：640KB
  2MB EMS
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 售　價：600 元

救難小英雄


松崗

凱文．科德納不會是終極保鏢凱文．科斯納的兄弟吧！但不管是不是，英勇的科德納必須負責解救身陷重圍的魔王號旅客們，禱告吧！驚險滿檔的 60 個關卡可不是鬧著玩的哦！

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：350 元

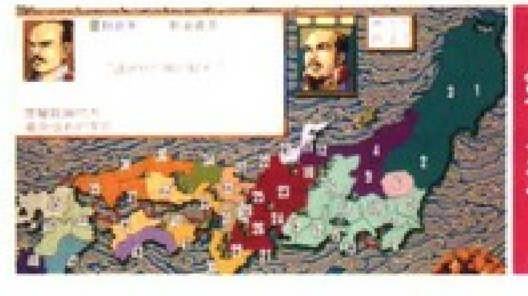
1942 特遣艦隊


第三波

一款模擬第二次世界大戰的海戰遊戲，從 1942 年 8 月到 1943 年初，美軍爲了阻止日軍朝澳洲大陸南進，在瓜達康納爾島發動戰爭以切斷日軍的侵略路線，玩家可分別指揮美國或日本海軍進行遊戲，參加歷史上著名的各場令人驚心動魄的海面戰役。

- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 售　價：550 元

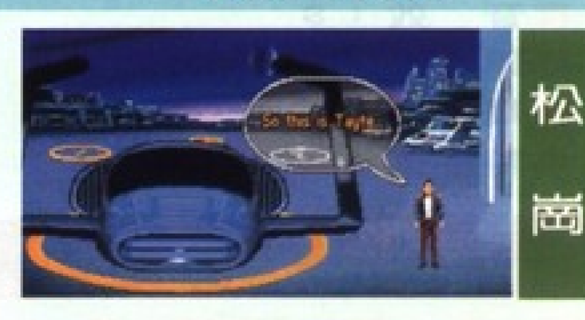
信長之野望--武將風雲錄


第三波

KOEI推出的武將風雲錄是信長之野望的系列作品，這款以日本戰國時代爲背景的模擬遊戲，可以讓玩家自由選擇扮演由東北到九州48國中的41位領主，最終目的即是統一紛亂的日本戰國。

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：歷史模擬
- 售　價：1500 元

妙賊也瘋狂



松崗

當萬人矚目的英雄，遜！當神出鬼沒的盜賊，酷！竊賊大師--傑克．雷德欠了銀河稅收通吃局一筆天文數字的稅款，且限定他得在 28 天內還清。可憐的傑克如何在未來的四週賺錢還債呢？慈悲爲懷的玩家們幫幫他吧！

- 記憶體：1MB XMS
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 售　價：560 元

鈦戰機


松崗

X戰機在去年推出後，獲得極高的評價且頗受玩家的支持，但遊戲難度過高讓許多飛行菜鳥們很難領略到其遨翔星際的快感。這回盧卡斯推出的續集--鈦戰機，除了在技術和效果方面改進不少之外，遊戲難度上也作了不少的調整，想信飛行迷們能一嘗宿願地騁馳在無邊的太空。

- 記憶體：1MB EMS
- 音　效：S/M
- 顯　示：V
- 類　型：飛行模擬
- 售　價：600 元

擂台美少女


華義國際

沒當過摔角館的館主吧！改版自 PC/98 的擂台美少女即是一款模擬摔角團體經營的策略遊戲，你除了能一逞館主的威風之

外，所經營的選手都是美女喲！訓練到比賽賺錢或破產，就全靠你營運手腕的變通囉！

- 記憶體 ：2MB
- 音　效 ：S
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：策略
- 售　價 ： 600 元

夢幻彈珠檯



軟體世界

乒乓彈珠檯的姊妹作，遊戲中共有太空點火、火車鋼輪、打擊盒與墳場夢魘等四座奇詭無比的彈珠檯，讓你進行花樣百出，樂趣無窮的彈珠遊戲，而且遊戲最多還可讓 8 人一起上檯對抗，除了能獨樂樂外還能衆樂樂哦！

- 記憶體 ： 640 KB
- 音　效 ： A/S/M
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：動作
- 售　價 ： 360 元

TFX



台灣晶技

OCEAN推出的 TFX ，在遊戲畫面與音效上有非常精彩的演出，飛行迷將可體驗到駕駛 EFA 、 F-22 、 F-117 等世界上頂尖戰鬥機的速度快感。逼眞的武器射控系統搭配各型火力強力武器，鐵定讓你大呼過癮。

- 記憶體 ： 2MB 建議使用 4MB
- 音　效 ：A/S
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：飛行模擬
- 售　價 ： 660 元

拼圖魔法陣

這是一款有劇情的拼圖遊戲，玩家必須修復六幅有神奇力量的圖畫以恢復水果村往日的安樂和平。遊戲方式除了必須在時



松沛

限內拼完圖畫外，還提供若干魔法功能幫助玩家過關。

- 記憶體 ： 640KB
- 音　效 ：A/S
- 顯　示 ：SV
- 類　型 ：益智
- 售　價 ： 480 元

美女終結者資料片



天堂鳥

相信縱橫情場的帥哥戰士們都已經順利擄獲少女的芳心了吧！如果你覺得終結完諸位美女後，還覺得意猶未盡的話，資料片中新加入的四位美豔亮麗的少女和緊張刺激的小瑪莉遊戲，將是你最佳的征服對象。

- 記憶體 ： 568KB
- 音　效 ：S
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：益智
- 售　價 ： 300 元

聖獸傳說



精訊

遊戲題材，人物繪製太多源自於中國神怪小說 -- 山海經，玩家將扮演青龍神將：破軍，在地上界的東方大陸九國與近百個城、洞穴中進行冒險，而且在遊戲過程中先後有五位同伴加入隊伍之中，與你共同出入死，征戰四方。

- 記憶體 ： 640KB
- 音　效 ：A/S
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：角色扮演
- 售　價 ： 490 元

三國志之牌戰風雲

以歷史小說三國志為基架的博奕遊戲，各方豪強轉戰方城



松詮

，以牌戰代替人戰、黃金爲籌碼、領土爲賭注，士兵爲戰鬥力、糧秣爲精神力、攻城掠地、侵戰四方。遊戲模式共分三種且遊戲中人物的肖像皆與我們印象中的三國群雄有所不同，至於有何影射？請玩家自行體會。

- 記憶體 ：640KB
- 音　效 ：A/S
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：博奕
- 售　價 ： 520 元

浩劫殘陽 -- 破碎大地



軟體世界

揮別以往一直爲玩家所詬病的遊戲介面，浩劫殘陽可說是 AD&D 龍與地下城系列改頭換面之作。全螢幕的遊戲畫面，更人性化的介面和全新的遊戲天地，都可看到 AD&D 爲了改變風格而下的苦心。

- 記憶體 ： 2MB
- 音　效 ：A/S/M
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：角色扮演
- 售　價 ： 480 元

地下創世紀 2-- 次元之旅



軟體世界

繼地下創世紀 -- 冥河深淵後，ORIGIN 再度推出其系列之作次元之旅。二代除了在遊戲畫上略作更動之外，在 3D 視野、陷阱、謎題等多方面也不斷翻新，以帶給玩家更變化多端的冒險世界。

- 記憶體 ： 2MB
- 音　效 ：A/S/M
- 顯　示 ：V
- 類　型 ：角色扮演
- 售　價 ： 480 元

新 GAME 俱樂部

提供您國外遊戲最新情報

/ TODAY

大家好！歡迎大家再次回到「新 Game 俱樂部」中來。不知道上一期的長篇大論消化完了沒有？筆者在玩許多好玩的 Game ，又希望把一些資料和大家分享，才會把持不住，寫得這麼長。往後的日子裏，筆者儘量將長度維持適中，以免許多讀者消化不良，急病亂投醫了。

本期專欄將延續上一期的型態，繼續報導美國各大小公司的動態。在上一期中筆者曾經提到了今年遊戲市場的兩大可能的變革：一是作業系統的改變，二是 CD-ROM 的破記錄成長率。由於 CD-ROM 版的遊戲勢必成爲未來的趨勢，筆者在此也想來惴測一下這一項變革的可能影響。

①高畫質的 CD-ROM 遊戲將會把同類型的低畫質、低容量的 Game 淘汰出局。由於 CD-ROM 的超大容量，往後的 Game 必將以680MB爲單位出片，而不再是 1.4MB 或 1.2MB 的單位，爲了充分利用 CD-ROM 的容量，也爲了使消費大衆覺得值得，遊戲公司在出片時必然傾全力想佔有市場的一席之地。於是好的 Game 更易於凸顯它們的優點，因而會把爛片三振出局。

②遊戲的保護方式將有所改變。說實在的，遊戲是目前少數依然有〝保護〞的軟體。大多數在美發行的商用軟體在多年前就不再相信加保護在軟體上的方法，但是多數的 Game 卻仍使用著不同類型的保護方式。尤其是筆者印象中，台灣出的 Game 保護得更是厲害。筆者記得最清楚的是：在軟體世界出版「三國演義」之後的一年，筆者有一天在網路上看到一位「天才」的一段話，大意是說他花了遠遠超過 6 個月的時間，想破解「三國演義」，終於「皇天不負苦心人」，他認爲他破解了「三國演義」的保護，而且洋洋灑灑地在他的佈告中明列出「三國演義」中所使用的一層又一層的總共 6 道鎖！你相信嗎？竟然有這種〝天才〞！更有趣的是：這位老兄是位美國佬，根本不懂中文，生平愛不愛玩 Game 是不清楚，倒是十分愛破解各項保護！尤其是在磁片上的保護！爾後，筆者輾轉取得了那份所謂的破解版，可是你猜怎麼了？還是解得不夠乾淨！我想這位老兄還是收山算了！所以，奉勸大家想玩 Game 的話，還是去買合法版本，也省得破解來破解去，勞民又傷財！不過話又說回來，大部份 Game 的保護是要靠查說明書或地圖的東東，而非在磁片上保護。日後光碟版的 Game 當道之後，若有保護的話，想必也是靠查文件的比較可能。另外，雖說複製 CD-ROM 也是可能，但所需的設備就非一般人可及的了。所以說當 CD-ROM Game 當道之際，大多數流通的 Game 應該都是原版的了。到時候，也許可以看看現在許多不同的理論了：有人說若 Game 沒有保護，則遊戲公司的獲利會較低，理由是許多人不願買原版的，因爲他可以盜版到。另外有些人認爲保護設施可以使公司賺更多的錢，因爲玩家不願花太多心思去破解 Game 保護的。但是有些人不同意這樣的觀點，因爲若 Game 有保護的話就會造成流傳不易的現象，於是越少人知道這個 Game 的好玩之處，所以不會主動去買，公司的獲利因而下降！眞是公說公有理，婆說婆有理！聰明的讀者，你覺得呢？不過可以知道的是：買合法版本的讀者不必再爲了怕被別人〝騷擾〞而東躲西藏了，反正別人也 Copy 不動！筆者倒是想到了一個比較公平的辦法。何不組成一個光碟片交換俱樂部，每隔幾星期互相交換一下？反正基本的原則是：軟體就像書本一樣，理論上同一時間不可能有兩人同時閱讀的話，就保持了你清白之身。但有些軟體也規定不能裝在兩台電腦上！不可不愼！您說是嗎？

好了，閒聊的話題就此打住，否則老是有堆得滿書桌的東西介紹不完了。雖然筆者曾提到這次的報導方式將和上次大同小異，但每一個 Game 將不會報得那麼仔細，否則眞的報不完了。現在就讓我們進入正題吧。

Strategic Simulations Inc.

這家公司（以下簡稱 SSI ）也算得上是實力派的公司。只可惜公關部的人工作效率比其它同等級的大公司略遜一些。剛開始的時候，筆者以爲 SSI 的人對我們在台灣的玩家們不放在眼裏，所以，一直不肯提供資料給筆者。不過後來漸漸

新GAME俱樂部

才發現這是他們的一貫作風，因爲連美國的媒體也不易取得 SSI 的預報資料。既然 SSI 對大家一視同仁，沒有歧視我們的話，我們對人家也就別太苛責了。爲了向他們示好，筆者本次的專欄就以 SSI 的作品爲第一砲。由於現在遊戲市場上的強片實在太多了，再加上 SSI 在許多方面表現得比較保守而故步自封，所以格局總是大不起來。雖然以下要爲各位介紹許多 SSI 的新作，但是在強 Game 林立的情況之下，想創下新的局面似乎不太容易。不過沒人能預見未來的，到時候說不定也有小卒立大功的機會。像是 MicroProse 公司最近出的 X-COM：UFO De-Fense就是一例。X-COM 以往在筆者專欄中也曾介紹過，原本預計大約是個中上等級的 Game ，沒想到出版之後勢如破竹，已經登上許多遊戲排行榜的前十名！可見眞正好玩的Game是靠玩家的口碑的。有的 Game 是金玉其表，而有的 Game 則是細水長流型。無論如何，讓我們看看SSI的作品再說吧！



X-COM:UFO

①【 Dark Sun Ⅱ 】：Wake of the Ravager -- 這是上一代 Dark Sun ：Shattered Lands 的續集，也將是 SSI 和 TSR 的合作關係終止前的最後一項作品。SSI 和 TSR 的分合關係以往也談到過，在此就不再多談了。第二代的 Dark Sun 將同時在 CD-ROM 及磁片版上發行。正由於公司型態的調整，本 Game 也將成爲 SSI 公司 AD ＆ D（龍與地下城系列）的完結篇。故事的大綱是延續第一代的結局，玩家將回到 Tyr 並將努力奮戰以保 Tyr 不再落入邪惡勢力之手。整個遊戲則依然採取上一代中全螢幕、第一人稱的上方視角，另外音效的改善也是許多人所樂見的。此外，二十六種不同的怪獸及超過兩百種新的法術也使你在遊戲中不斷有新鮮感。 SSI 估計這一款遊戲將帶給你一百小時左右的歡樂時光！所以當 Dark Sun 再度昇起，也就是蒼生需要你的時刻！至於Dark Sun第一代出版前一再跳票持續超過一年的難產期是否會在 Dark Sun Ⅱ中現呢？筆者認爲雖然不一定會那麼準時出片，但是這一次倒不至於拖得太久，因爲 SSI 及 TSR在往後的日子還要過呢！反正也說好要分開了，早一點分開總是對大家都比較有利一些。而且上一代 Dark Sun 遲遲不能出的時候許多人也猜測 SSI 的經濟狀況可能不行了之類的，但是如今 SSI 起死回生如脫胎換骨了一般，不像那一次那麼衰了，所以，這一次大概不會太離譜才是！但是稍微用心的讀者也一定知道 SSI 目前發展主力必然放在別的 Game 上面，所以 Dark SunⅡ雖然會延續上一代的許多特性並稍有改進，但你若期望太多的話，很可能無法如願以償。

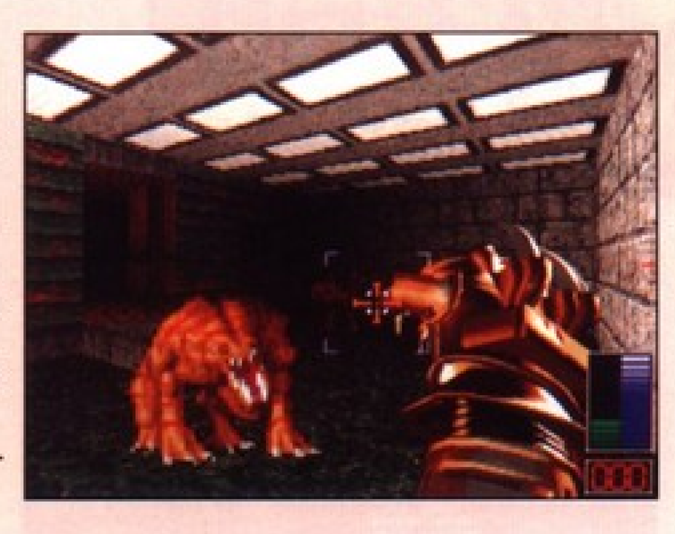




②【 Cyclones 】-- 本遊戲雖然是由 SSI 發行的，但卻是由 SSI 及 Raven Software 合作的產物。 Raven Software 獨立發行的遊戲廣爲人知的不算太多，倒和別人合作的作品有名的不少。像是前些時日由 Origin 出的 Shadowcaster 也有 Raven 公司插一腳。 Cyclones 也是走 DOOM的 3D 動作的路線，看來美國公司







也是有一窩蜂的現象！整個遊戲的解析度也和D-OOM一樣，不算太完美。而流暢度的話，Cyclones比 DOOM 好像略遜一些。當然筆者這樣說可能有點不太公平，因為筆者是拿 Cyclones 的 Demo 版和DOOM的正式發行版相比。不過除非有所改善，否則感覺上 Cyclones 只不過是DOOM的翻版罷了。基本的建議硬體設備是至少 386／40 含 4MB 以上的RAM。但是筆者的 486／33 似乎也不算太快，所以若是玩DOOM而感到天旋地轉的玩家，倒是可以試一下 Cyclones 。至於故事大綱則和 Capstone 公司的Corridor 7 十分相似，都是以外星人入侵為骨架。原來在 Cyclones 中外星人入侵地球後，正在進行收集人類器官、組織的計畫，它們的目的是想以人類為標本以及設計的藍圖，以設計出機動戰士，也就是本遊戲 Cyclones 名稱的由來。由於第一批 Cyclones 已進入了完工的階段，你身為軍方的要員之一，所以必須想辦法阻止它們。雖然你配備有先進的護甲及武器，卻不一定能敵得過入侵的外星人。所以每當你幹掉一個敵人之後，稍微看一下是否可以搜到一些彈藥之類的戰利品。還有就是一些密門也是很重要的，因為許多重要的東西就是藏在這些門的後面。據說必須在找到 Clip 之前要先找到Chaingun，否則就永遠找不到Chaingun了！

③【 Panzer General 】-- 看標題就知道，這又是一個戰爭遊戲。不過就筆者個人的觀察，國內玩家對這一類型的遊戲好像不比在美國的玩家熱衷，其實這種戰棋式的遊戲比一般的 Game 有深度又比一般棋類複雜，所以深受美國玩家們的喜愛。現在就讓我們來看看整個遊戲的結構和故事背景。正像其它戰棋類的Game一樣，有著許多指數、補給線、彈藥供應、各種經驗、火力範圍、機動力、



防禦力、攻擊力等等，在 Panzer General（以下簡稱 PG ）中也是少不了的，此外，許多部隊的操作也可以由電腦代勞，你只需要做幾項簡易的操作也可以。至於 PG 中的某些特色也十分值得一提的，像是在 PG 中也有一個十分詳盡的資料庫，所以，理論上只要玩家夠細心的話，應該有無限多種不同船艦、飛機及地面部隊的組合可供使用。整個遊戲是由西元 1939 年德軍入侵波蘭（ Poland ）為開頭，另一個戰役則是以德軍在1940年攻擊挪威（ Norway ）為主。雖然也許還有其它的戰役資料片，例如： 1940 年入侵法國及 1940 年 9 月份德軍入侵英倫三島之役，當然也少不了隆梅爾在北非的〝豐功偉業〞等等，但由於我們從小的教育制度並沒有讓我們有足夠大的世界觀，所以大家對這些東西的興趣可能不是很大。筆者在美國那麼久，漸漸地對他們的教育中給予小孩們天真而遠大的世界觀印象十分深刻，因為這一項特質在筆者的那一個年代是沒有的。好了，還是不要離題太遠，以免這一小段就永無見天日的一天了。總而言之， SSI 預計在正式發行時將包含約三十個不同的戰役，而每一個戰役則可扮演盟軍（ Allied ）或是軸心國（ Axis ），當然也可以由兩個玩家同時對戰，不過好像不能用 MODEM 連線來玩。



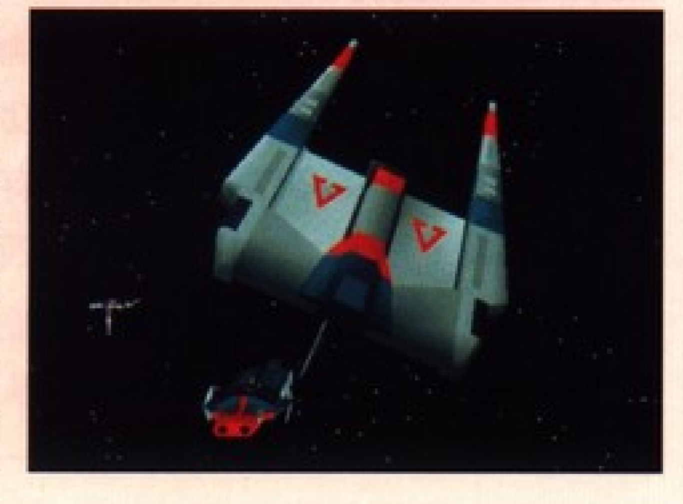


④【 Alien Logic 】--（以下簡稱 AL ）則是一個角色扮演的冒險遊戲。 AL 好像也是根據一些早先的作品改編的遊戲，例如名稱 Alien Logic 的版權是Ceridus



Software 公司的，而宣傳的用語中「 SkyRealms of Jorune」以及「Leave Your World Behind」則是 SkyRealms Publishing 公司的版權。從遊戲的名稱Alien Logic（外星邏輯？）就可以知道你在玩 Game 的時候必須放棄你原有的許多思考方式，開放你的心胸，運用你的想像力，才有可能致勝。發行時有 3.5 吋的磁片版及光碟版，另外畫面是 256 色 SVGA 的等級，但是感覺上解析度並不算太高，也許這是因爲 AL 不是專門爲光碟片寫的程式的關係吧！





⑤【Renegade】-- 這個 Game 的附屬名稱叫「The Battle for Jacob's Star」是一個以太空戰場爲主的遊戲，由於它是全程的 SVGA 色彩，所以將只在 CD-ROM 上發行。由於 Tog 想要控制整個星系，你身爲一位年輕的飛行員也就負起了阻止他的任務。目前筆者手上沒有任何關於 Renegade 進一步的資料，只知道出版日子是排在年底十一月份左右，到時候再爲各位詳細地介紹一下。

⑥【Menzoberranzan】-- 希望對於自己英文程度覺得不錯的玩家試試看唸一下這個字如何？筆者不大會唸，明天得找個美國同學指點一下。言歸正傳，這個M開頭的老兄也是 SSI 有名的 AD &D 系列的一員。目前預定10月份發行，硬體需求則至少要 486／DX33 及



4MB的 RAM。故事的大綱如下：你的探險隊被 Drow Elves 所攻擊，他也搶走了你們的一些重要的法寶並綁架了你的一些隊員並想把這些隊員變成他的奴隸！而當你行經 Underdark的地方時，你遇上了十分有名的 Drizzt，願意加入你的行列並充任在 Underdark 的嚮導。可惜不久之後，連 Drizzt 也被捉走了，所以你的任務也就十分明白了，就是去解救 Drizzt 免於犧牲。這也是一個 3D 立體對戰的遊戲，所以速度及流暢度也是十分重要的，另外，本 Game 中也有自動畫地圖的設計，所帶的物品也可以在一個螢幕內一目瞭然，使你可以專注在 Game 上，而非其它雜七雜八的東西上。整體而言也算是個中上的遊戲，預定先出光碟版。





Interplay

Interplay 公司的新近作品也是十分多，筆者在想：現在既然每次爲讀者們報導新 Game 的型態是以公司爲單位的話，倒不如就把 Interplay 的作品稍微整理一下，一一呈現在各位的眼前。Interplay 是最早也是一直致力於 CD-ROM 遊戲的公司，所以說，他們在 CD-ROM 上的功力也是十分雄厚。去年年底 Interplay 就曾宣稱他們的主要作品都將放在 CD-ROM 上面。在那個時候，這樣的宣佈是十分勇敢的，因爲 CD-ROM 的市場狀況不明，誰也不能預料 CD-ROM 的時代到來的速度比想像中還要快得多！現在各大公司的主要遊戲放在 CD-ROM 上面已經成爲普遍的現象了！由於有了以上的先機，Interplay 在 CD-ROM 的遊戲市場上也是有著舉足輕重的地位。但是 CD-ROM 和

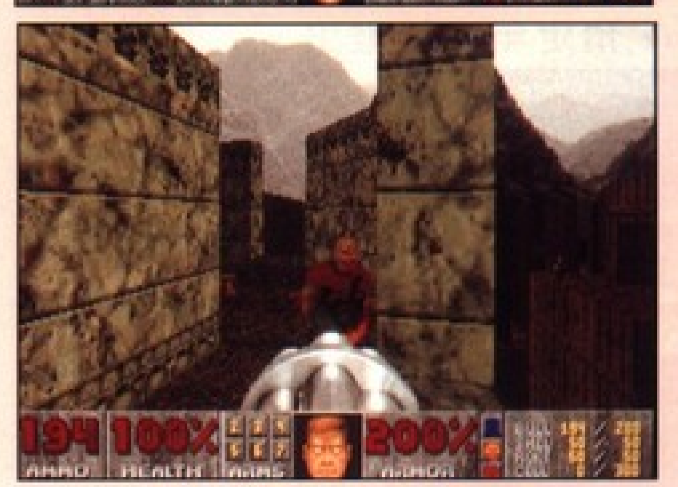
磁片相比最大的優點就是容量大，所以在畫質以及聲光上就來得好很多。但是大家都知道，一個眞正的好 Game 只靠畫質及聲光並不夠的（否則大家何必玩 Game 呢？去看電影比較快！），重要的是那些新奇的點子，尤其是那些能讓玩家〝沈溺其中〞的點子！這也是爲什麼目前許多磁片版的遊戲依然屹立不搖的原因。好了，不要扯太多，以免有很多東西又報不完了。爲了能一次報多一些內容而且又不希望各位讀者消化不良，本專欄以下內容將以走馬看花的方式，儘快爲各位以更寬廣的手法，報導更多的遊戲。至於其中某些重頭戲若有報得不夠詳細的部份只好留待日後專欄中再仔細品味了！不過好消息是：這一次和上次一樣，幾乎每一個都多多少少有那麼幾張圖意思一下。相信這不會讓大家失望的。我們現在就由 Interplay 的十多個遊戲開始吧！





①【Descent】-- 這個遊戲不但讓 Interplay 十分自豪，而且也在今年的夏季休閒電腦展中倍受好評。所以大家千萬不要錯過這一款遊戲。 Descent是一個太空大戰的遊戲，你當然就是那個身負重任的飛行員啦！你的任務是：阻止外星人入侵！（沒想到今年外星人入侵的題材如此熱門！）筆者在專欄中也報過好幾個和外星人入侵地球有關的 Game ，像是 Capstone公司的 Corridor 7 以及 SSI 的 Cyclones 等等。雖然援用類似的題材，但是在 Descent 中有和另 2 個相似及相異的地方。相似的是這些都是以第一人稱的 3D 立體作戰遊戲，簡單地說，也就是和十分熱門的 DOOM 相似的操作介面；反正這一類型的東西這一陣子十分流行嘛，大家也多多少少想分食這塊大餅吧！至於相異的地方也有幾點：一是它是以太空船爲操作主體，而非以人爲主體。比較特殊的是視角的變化上比較自由，你可以轉到任何角度觀看外界景況，而不再只是上、下、左、右等等的視角了。喜愛DOOM的朋友也不妨試一下 Descent ，





DOOM 2

因爲有人認爲Descent 是唯一有可能和DOOM相抗衡的遊戲之一！筆者認爲 DOOM Ⅱ在 10 月10號國慶日時發行雖然是很重要的消息，但這一次很可能不會像上一次DOOM造成的轟動了，因爲DOOM Ⅱ將是商業化的產品而不再是隨處可合法使用的 Shareware 了！所以日後可和DOOM Ⅱ一較長短的 Game 大概會不少。無論如何， Descent 雖然是一個磁片版的遊戲，但是絕對值得大家多看一眼。因爲它的 Action 絕對是超過一般的水準也是最值得稱道的地方。有人說當今還能和DOOM平起平坐的大概就數 Interplay的 Descent 以及 LucasArts 的 Dark Forces 了！你說呢？





②【Cyberia】-- 這是 Interplay 的另一項大計畫，而且是只在 CD-ROM上發行的 Game ，因爲它豐富的內容在磁片版上實在無法表現出來。Cyberia 的故事大綱是和恐怖分子的行動有關，因爲目前恐怖份子正想得到一個威力強大的叫 Cyberia 的裝置。這個裝置在亞洲的北方被發現了，你的任務就是要搶先恐怖份子一步取得這裝置，以避免的世界災難。由於是光碟版的關係，解析度、3D 的合成畫面及遊戲的流暢度都是這個遊戲比

新GAME俱樂部

較強的地方。據說 Cyberia 的畫面處理大多是用一個叫Wave Front的工具在 Silicon Graphic 的工作站上發展出來的。至於另一項也十分值得稱道的音效部份則是由著名的音樂家 --Thomas Dolby 負責的！本 Game 預定年底前推出。

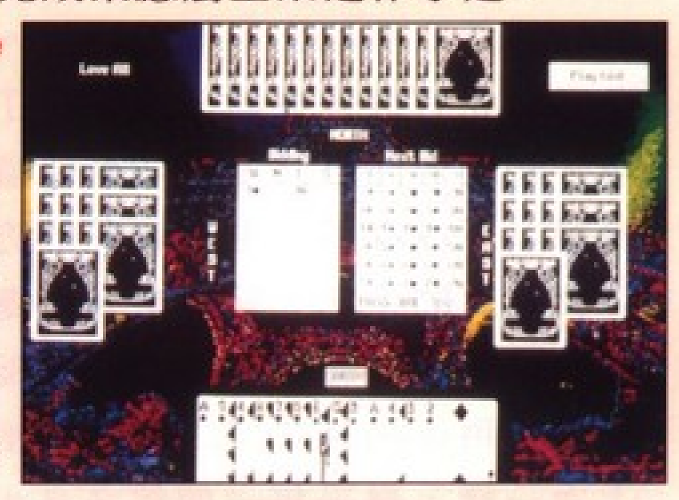




③【 Star Reach】-- 聽說這個 Game 要發行的消息是好久以前的事了， Demo 片拿到了然後又弄丟了好幾次，解析度看起來並不算頂好，以爲如期出版應該沒有什麼問題，沒想到現在竟然還在〝預報〞它。有時候也不知道這些遊戲出版公司到底是怎麼回事？！反正顧名思義就知道這是一個和太空探險的遊戲，感覺上並不是像 SIERRA 那個 Outpost 那麼複雜難上手的太空探險遊戲。只要稍微用一些心思，控制並管理好必要的資源然後建立強大的船隊去佔取更多的資源。整個遊戲也是被一些主要的任務所串在一起的；大體說來難度不算太高所以可能較易獲得成就感。製作單位也預備要推出免費的任務產生器以便讓玩家自行設計一些任務。另外， Interplay 也十分用心地設計本 Game 的人工智慧部份以使得電腦對手不致於太弱而失去了挑戰性。大家看到本文時， Star Reach 應該已經出版了才對。



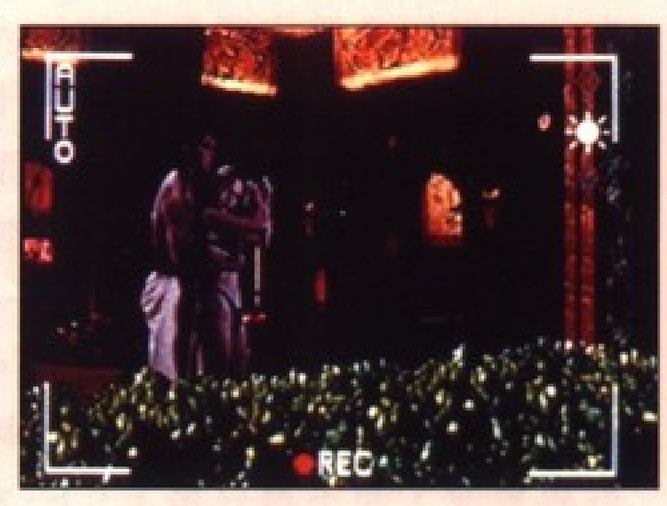
④【 Stonekeep 】-- 這個和骷髏一較高下的遊戲在兩年前就以爲有可能會出版，沒想到因爲拖得太久了，拖得大家竟然都快把它給忘了，現在又說要出版了，不曉得是眞的還是假的？它若是發行後應該也是只有光碟版才是，所以圖形和聲光效果應屬上乘之作才是。



⑤【 Bridge Deluxe Ⅱ 】-- 這將是一個令人興奮的，而且是在光碟上發行橋牌的遊戲！（沒辦法，筆者也實在太愛玩橋牌了，所以忍不住要多介紹一下！）其實本 Game 的全名是： Bridge Deluxe Ⅱ with Omar Shariff，多年前第一代發行時就倍受好評，這一代新版中更強化了 tutorials （教學功能）的部份，尤其是由 Shariff 本人及 Tony Sowter 博士的親自加入教學的陣營，更使得對橋藝的理解能更上一層樓。筆者正熱切期待它的發行。

⑥【Zombie Dinos From the Planet Zeltoid】-- 從標題翻譯的意思是：從 Zeltoid 星球來的僵屍恐龍。這大概也是由去年延續到現在的恐龍熱的產物吧。它不但可列在遊戲類，也可以列入教育類，因爲玩家在遊戲中爲了阻止恐龍從過去復活過來，必須研讀許多恐龍的習性等資料才行。這也將在光碟片上發行，應該是個滿有趣的小品。

⑦【 Bobby Fischer Teaches Chess 】-- 這是一個供初學者學習西洋棋的很好入門教材。若你已經是個中老手的話，可以暫時跳過這個程式。但對初學者則是不可多得的程式，因爲它是一本活生生的教科書，詳細地引導你每一顆棋子的特性及走法，以及分析一些簡單的棋局。至於畫面及音效是普通等級，不過以教學程式的標準而言是算可以的了。



⑧【Voyeur】-- 這也是一個有趣的 CD-ROM 遊戲，而且是和懸疑的政治黑暗面有關係的。主要演員是 Robert Culp，他正準備要競

選總統，可是某一位家中的成員卻爲了某種原因而不希望他被選上。而且爲了這項目的，這個人甚至不惜讓一些家庭的不好內幕抖出來以達到不讓 Culp 選上總統的目的的。玩家的裝備也十分簡單，就是一架攝影機來捕捉 Culp 和他家人的生活細節和一些瑣事，然後看看是否可以調查出震動美國政治的大案子。

⑨【 Jetfighter Ⅲ 】-- 這是 Interplay 和 Mission Studios 合作的計畫，由於目前依然在發展階段的早期，知道的細節並不太多，只知道將是和空戰有關的，而且畫質也不錯的作品。

⑩【Kingdom : The Far Reaches】-- 這會是一個角色扮演的遊戲，其中有許多引人入勝的故事，豐富的動畫內容以及易於上手的操作介面。怎麼樣？知道的夠少的吧？



⑪【其它】：其它的部份個別來說也沒有多少可報告的，所以綜合在一起。Interplay 也將發行 SimAnt 的光碟增強版，目的大概是要和 Dynamix 的 Battle Bugs（上次專欄中已介紹）互別苗頭一下。看看螞蟻和昆蟲誰比較吃得開。另外，Interplay 還有一些計劃，像是 ClayFight Ⅱ、Star Trek : Star Fleet、Lord of the Rings、Out of this World、Dungeon Master Ⅱ，Rock'n Roll Racing 等等的新近作品，留待筆者有進一步資料後再和大家報告。從以上十幾款新 Game 的陣容看來，Interplay 目前是想靠 Game 海戰術來打敗別的公司。以其在 CD-ROM的雄厚發展潛力，別的公司只有靠更精良的品質才是應戰的上策。

New World Computing

①【Zephyr】-- 這是一個易於上手的飛行器作戰遊戲。流暢的畫面使得玩的人十分容易置身其中，再加上可以在網路上或是使用 modem 對戰更增加了它的可玩性。Zephyr 其實是一種新式飛行坦克堡壘的代稱。由於 Zephyr 的人工智慧部份特別加強過，所以會根據玩家的功力而調整，眞可謂〝遇強則強，遇弱則弱〞。可以讓各種功力的玩家都可以享受其中的樂趣。New World Computing 公司爲了趕上時代的腳步，不但在 Zephyr 中支援傳統的對戰方式，甚至也可支援 VR headset（特殊的一組帽子，戴上後可獲得 Virtual Reality 的效果）。

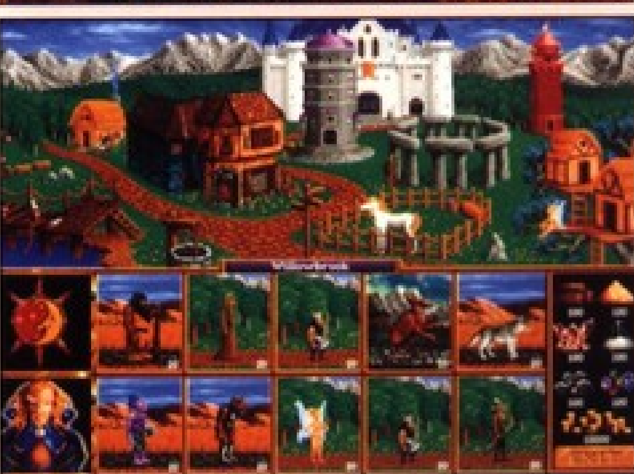






②【Iron Cross】- 這是戰棋式的遊戲。也許因爲今年是二次世界大戰反攻歐陸 50 周年的關係，今年這一類型的遊戲眞是有夠多。不過 Iron Cross 和別的同類遊戲不同的地方在於：它是 Real-time 的遊戲，而不是像其它 Game 中電腦對手和玩家輪流下命令的方式。本 Game 中共包含了 12 個歐陸戰場任務，爲了在遊戲中的內容能遵照史實，其中遊戲組成的八十個單位都分別依其特性，如機動力、火力等分別予以評估，算是個考慮得十分仔細的戰棋類遊戲。





③【Heros of Might and Magic】- 這是 Might and Magic 系列的又一新作。其實內容是比較像前些時日出的 King's Bounty，但人物或地方則是以 Xeen 爲基礎而發展衍生出來的。你必須能儘量找到足



夠的幫手，以打敗由電腦主控的三個強敵。除了單純的打鬥外，在本遊戲中也加入了對資源管理的技巧以及某些外交手腕，因爲你必須說服你的朋友加入你的陣營。有趣的是，在設計遊戲時故意讓各項物品擺設的地方不同，所以每一場遊戲在理論上都是不盡相同的，當然也需要不同的技巧才能完成不同的挑戰。

④【Hammer of the Gods】--這個遊戲的設計小組也就是設計 Merchant Prince 的 Several Dudes 。它包含了許多以神話故事爲背景的劇情內容。再加上可經由Modem讓至多4位玩家同時玩的情況，相信在美國會有不錯的市場。但台灣的讀者很可能對這些西洋神話故事的興趣不會太高。十分有趣的是：十年來 New World Computing 公司一直致力在角色扮演遊戲的發展。今年似乎把重心移到其它的領域而RPG的部份則似乎愈來愈弱了。十年風水輪流轉，這話眞是一點也不錯。跟著時代調整自己的腳步是對的，只是若是一味的想追求新的，卻保不住舊有的優點的話可能就不大好了。這就有一點像筆者對「軟體世界雜誌」的期許一樣：不要因爲別的雜誌有了某些特別的專欄我們就不顧一切地跟進，而忽略了自己本身的優點。像雜誌目前的形態，某些內容甚至連美國的遊戲雜誌也沒有的。像是詳細的全程攻略以及許多偷吃步的修改法等等都是雜誌一貫的特點。當然，特點並不一定是優點；好比筆者對全程攻略及各式修改法很有好感，但筆者的一些朋友對於這類東西存在感到十分不屑一顧，因爲這些東西降低了遊戲的趣味，另一些人覺得買雜誌是做爲買Game的參考，對於沒買的Game要是還花了一堆篇幅刊登攻略的話，實在沒有必要。反正多元的社會大家有多元化的要求。想滿足更多的人，很可能只會讓更多的人失望。

Virgin

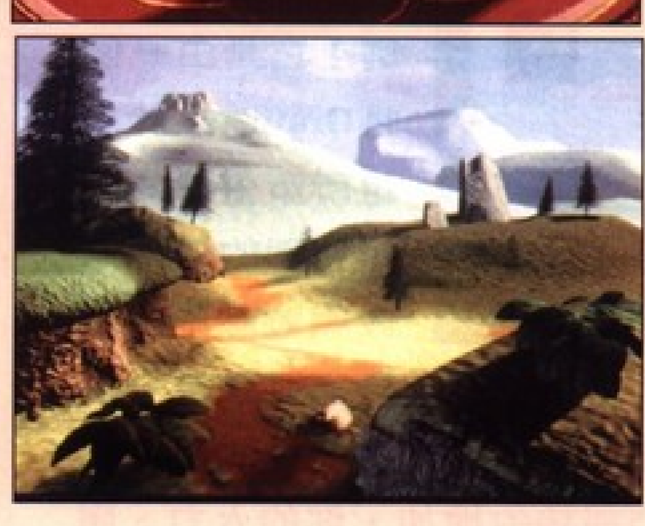
提到 Virgin 眞是無人不知，無人不曉。尤其是在 CD-ROM 遊戲的研發上更可稱得上是先驅而無人能望其項背。例如最有名的例子就是「第七位訪客」（The 7th Guest），出版之後眞可用驚動萬教來形容。現在大家都在期待它的續集「第十一個小時」（The 11th Hour）的推出，筆者以往也稍微報了一些關於這一個衆所矚目的遊戲。等到拿到手之後再爲各位進行詳盡的報導。由於 Virgin 是個很愛惜羽毛的公司，東西不弄到好絕不輕言出片。以目前的計畫及進度看來，雖然不算太多產，但是個個都不是省油的燈。現在就讓筆者一一爲您介紹吧！





①【Lands of Lore 2】--（以下簡稱 LOL2）這個 3-D 立體對戰的地下城風格的遊戲保證讓您耳目一新！怎麼說呢？像目前最紅的DOOM的解析度和畫質若拿來和 LOL2 比的話筆者眞要把 DOOM 列在不及格之列了，因爲 LOL2 在這一方面的優勢其他作品在現階段的功力根本是望塵莫及的。整個遊戲的畫面都是在 3D Studio 發展出來的，所以想要在圖像上下功夫的公司一定要想辦法使用這一套軟體。不過話又說回來了，因爲正因爲在DOOM中使用的解析度不算太高，所以才能達到如此的流暢度，如今 LOL2 中使用這麼高的畫質是否會犧牲掉適當的操作流暢度呢？這在目前實在很難說，因爲這 Game 預計 1995 年底才有可能問世。不過到了那個時候光碟機是標準配備可能也是沒有什麼問題了，搞不好CPU的要求也到了非 Pentium 不可也說不定呢！看樣子玩家的昇級惡夢是永遠不會休止的。不過時間還早，希望依然是無限的寬廣的。





②【Kyrandia Book Three : Malcolm's Revenge 】--這是Kyrandia系列的第三集，預計今年聖誕節出版。哦！對了！剛才介紹LOL2的時候忘了特別介紹一下Virgin公司許多大作的幕後功臣：Westwood Studios，像是「Lengend of Kyrandia」、「Land of Lore」以及「Dune」系列都是出自這個工作室之手。目前這些系列的續集們也都將以CD-ROM爲發行的主要媒介。好了，我們再回過頭來介紹這個Kyrandia系列的最新成員的動態吧！在這一集的主角Malcolm是從第一代中來的，這一次他要回來搞清楚到底是誰在陷害他。值得一提的是：在前兩代中爲人所稱道的幽默劇情依然是這一代的重要賣點之一，再加上在這一代中使用了3D-Studio的畫面處理方式，使得立體的動畫更加生動。喜愛前兩代的讀者，可別錯過這個系列的全新展現。





③【Command and Conquer】--（以下簡稱CAC）這個根據Dune Ⅱ類似的基本架構的遊戲將滿足愛好謀略的玩家！由於CAC也是Westwood Studios的作品之一，上述許多高畫質的優點在這裏也是少不了的，除此之外，在CAC中也支援modem的對戰功能，各方相信這對美國的玩家是很重要的吸引力之一。CAC的主要設計出發點是說：若是現今軍力的優勢不在美國而淪入了第三世界國家之手的話，整個世界的局勢會產生怎樣的變化？至於爲什麼第三世界國家會搖身一變成爲軍事強權呢？原來人類發現了一種十分強力的能量來源--Tiberium，於是爲了爭取這項新的資源，世界強權的順序當然又得大風吹一番啦！CAC也預定明年初才出版。





④【Helicopter Aquatic WarFare Command（簡稱HAWC）】--這個GAME的簡稱不是筆者編的，而是新聞稿中就是這麼簡稱的。雖然飛行模擬的遊戲很多，但是和直昇機有關的飛行模擬遊戲則是少之又少。不過這一回Virgin在HAWC中將把直昇機的遊戲帶入了一個新的境界，因爲這一次直昇機不是軍用直昇機而是商用的；有趣的是--不是叫你去做生意，反而是叫你去爲了維持新加海峽的通暢而努力！在HAWC中玩家可以選擇Werewolf、Bell Super Cobra AH-1W、Westland Army Lynx，以及Kamov Ml-8 Hip E等不同的直昇機。而且爲了在操控上更能得心應手，HAWC中也支援Thrustmaster控制系統。如果記得沒錯的話，HAWC應該就快出了。





⑤【Lost Eden】--這是Virgin在英國的設計師Cryo的作品。在本遊戲中是描述一個人和恐龍共存的世界。故事的主角，也就是你，叫做Adam；也是這個奇妙王國國王的兒子。你必須聯合你的恐龍朋友們共同解開Builders的祕密

新GAME俱樂部

！看樣子史蒂芬史匹柏的那一部 Jurassic Park 對整個娛樂軟體的影響是十分深遠的。這個遊戲的設計小組，在研發 Lost Eden 時就因想設計一個全方位的遊戲，所以也走上了用光碟片發行的命運。你在遊戲中還必須十分注重農業及建築城堡、市集的技術，因為你得防範一個有野心的恐龍領袖 Moorkus Rex 有計畫地併吞你的領地的陰謀。其它像是 3D 立體動畫以及許多其它遊戲中類似的打鬥場面在 Lost Eden 中也是少不了的。這個遊戲預定今年的十一月份才正式對外發行。

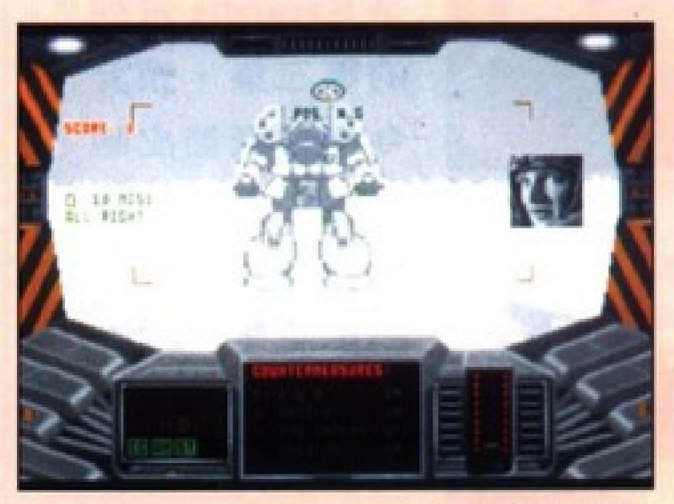


⑥【Creature Shock】--（以下簡稱 CS）喜愛射怪獸的讀者可能會喜愛 CS；這個由 Argonaut Software 發展研製的遊戲也是預定十一月份推出。立體畫面是還可以啦！不過和 Virgin 的另一個Game，Lands of Lore Ⅱ 相較之下也不得不稱臣了。



⑦【Cannon Fodder】--（以下簡稱 CF）這個遊戲則是由在歐洲的Sensible Software 所負責開發的。據說這個工作室在歐洲十分有名，作品也為一般人所喜愛；如今美國也因為 CF 的發行而可以看到許多謠言的真面目了。是不是真的和別人謠傳的那麼好呢？還是只是很會造勢呢？一些的評斷就留給讀者去決定了。在 CF 中的信條很簡單：「不殺人，就被殺！」你將帶領你的伙伴們去執行 24 個不同的任務。任務的種類從簡單到艱難都有。像是「沒頭沒腦地殺光你見到每一個敵人」或是「解救人質」之類的任務。值得一提的是，整個遊戲中充滿了 Sensible Software獨特的幽默感，眞是不可多得的特點。

⑧【Mech Commander】--（以下簡稱MC）今年機器人大戰的遊戲可眞多啊！MC 也是一例！它是由一個叫Graffiti設計小組所策畫製作的，和別的機器人大戰遊戲不同的是：MC 是個光碟片上的遊戲。玩家將控制一個重型機器人去為重建地球上的政治勢力的平衡而努力。隨著你的戰鬥經驗的增加，你的火力、護甲也都隨之昇級，也將使得整個遊戲更具挑戰性。



⑨【其它】：Virgin 的其它遊戲大多是為了 Sega 或是3DO而發行的。像是 Rudyard Kipling's Jungle Book、The Lion King、Dune 2、Demolition Man，以及 Trivial Pursuit 等等，其中也有一些是給超級任天堂用的，喜愛的讀者要密切注意了。

寫到這裏，也到了該剎車的時候了，否則寫得太長難免會像上次的專欄一樣 -- 被編輯部同仁的大刀砍下去的命運。不過筆者尚未看到完稿，也不知道到底多少被砍了，不過根據筆者得到的解釋是：為了放更多的圖形檔進去。筆者想了一想：筆者這個專欄目前一個很大的弱點就是圖太少了，若說為了多幾張圖而犧牲部份文字的話，大家應該也是可以接受的吧！您說是嗎？！不過其實這也有一大部份得怪筆者的工作效率了，因為筆者日夜工作量十分繁重，所以常常到了雜誌都快付印了還沒完成，以致於主編及其它工作人員在這種時候就快被我搞瘋掉！不過值得慶幸的是：筆者、主編、總編及有耐心及負責認眞的史量兄的長期努力及配合，許多程序也漸漸走上了正軌，往後只要沒有任何差池，圖形檔將會適度增加，文章深度也因更多的第一手資料而更豐富，更於文章的長度的問題嘛……筆者會儘量節制的。好了，要是再不趕快FAX回去的話，搞不好為筆者預留的位子都快不見了；雖然筆者這邊依然有堆積如山未介紹完的資訊，看樣子也只好留待下次再說了。各位親愛的讀者：我們下次見。



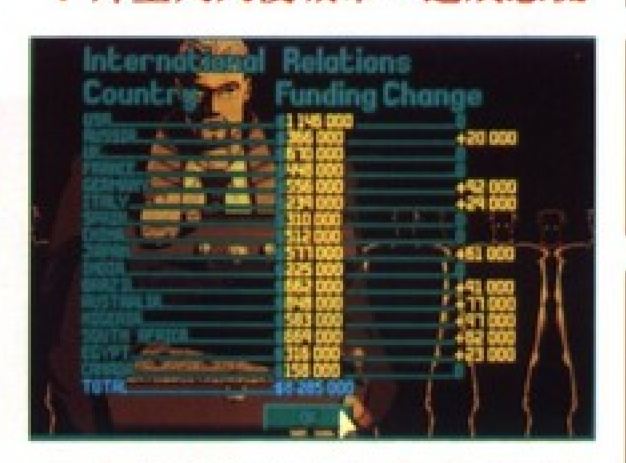
GAME熱報

/L.C.J





↑外星人入侵城市，造成恐慌



↑各國所提供的資金增減概況

今年的天空很熱鬧。除了有難得一見的「彗星撞木星」的天文奇觀外，還有一年一度的英仙座流星雨。想必有許多玩家在七夕的夜晚，和心愛的人對著滿天的流星許下美麗的誓言吧？至於那些飽受水災之苦的人，大概只能許願大雨趕快停吧！而年紀太小，或是仍然沒有對象的玩家，就只好跟筆者一樣，期望下半年能有更多好玩的遊戲出籠了。言歸正傳，接下來就來談談撼動今年歐美天空的超級遊戲 X-COM : UFO Defense （以下簡稱幽浮）。

聳人聽聞的題材

自從本世紀以來，世界各地都曾經傳出有人目擊幽浮及外星人的報導；更甚於此的，還有人寫下到火星一遊的經歷，或是遭到外星人綁架的過程。雖然類似的傳言已經流傳了半個世紀，但是在各國政府極力否認及保密下，幽浮及外星人是否存在，仍然是一團謎霧。儘管如此，人類對外星生物期待的熱火卻不曾熄滅。從「 ET 外星人」、「家有阿福」等電影、電視影集受歡迎的程度，可以看出大家仍然希望外星人對地球人的態度是友善地。而「幽浮」卻從另一觀點粉碎大家的美夢；那就是「外星人可能毀滅地球」，而這也正是一些專家所擔心的事。

「幽浮」的故事背景在前一期的新 Game 俱樂部中已有詳盡的報導，故在此僅做簡單的介紹。西元 1999 年，世界各地都紛紛傳出遭到外星人侵害的消息。玩家的任務就是要抵擋異形一波波的騷擾；進而研究異形入侵的原因及目的，最後則要直搗異形的老家。

豐富的策略架構

整個遊戲可以分成兩大部份，一是經營基地的策略部份，另一個則是與異形戰鬥的動作部份

在經營基地方面，玩家一開始會有一筆各國政府提供的基金，及稍有建設的第一座基地。在每個月結束後，各國政府會依本月的成績來決定「貢金」的金額；但是即使財政出現赤字，也不會馬上「 Game Over 」，玩家仍有「平反」的機會。

每月成績的計算，是由科技研究的進度、攔截的幽浮數及地面戰鬥所獲得的分數來共同決定的，所以這幾項工作一樣也輕忽不得。除此之外，各國政府也會視你對她的貢獻程度來增減金額；對於美國及歐洲的大金主，可千萬不可怠慢，否則下個月你就會少收一大筆現金。所以，玩家的基地位置最好能照顧到多數金主；至於不肯出錢的小氣鬼，倒是不需要太照顧。

科技的研究則是策略部份的一個重頭戲。除了一開始的少數幾項研究計劃是以人類的科技基礎發展出來的，其餘的各項研究則都得取材自外星異形。最直接的方法，就是在每場地面戰鬥後，將所擄獲的武器及屍體拿來研究。雖然＜幽浮＞的研究系統也是直線式的，但是並不會像＜銀河霸主＞一樣，發生有某些科技跳過而無法研究的憾事。

新GAME熱報



➧五花八門的科技發展項目

➧異形的基本武器--電漿槍



➧終極戰艦--AVENGER

除了研究武器與裝備外，玩家還得弄幾隻活的異形回來玩玩（就是「作研究」啦！）在基地的「異形收容室」完工後，就可以逮幾隻活的異形回來逼供，以提供研究所需的資料；想必這「異形收容室」中的刑具，大概不會比什麼「十大酷刑」少吧？

研究異形科技的目的，最主要在「師夷之長以制夷」。異形的武器無論在殺傷力、準確率及射程等方面，都遠比地球優秀；而活捉敵人所必需的「昏眩彈」，及威力驚人的「超級炸彈」（Blaster Bomb），更是得從死去的異形身上獲得。而在飛機方面，幽浮也遠比地球戰機來得堅固、快速且火力強；如果到後期仍用地球的戰機去攻擊幽浮，那就好像派義和團去對抗八國聯軍一樣，無異是以卵擊石。

隨著遊戲的進行，玩家勢必要興建新的設施，增加聘用人員。遊戲中可以興建的設施非常地多，有起居室、大小雷達站、停機坪、實驗室、工廠、倉庫及異形收容室等；為了防止基地遭到異形摧毀，後來還得興建各種的防禦系統。而一種名為「高波解碼器」的奇怪設施，更可偵測到幽浮的大小、型狀、目的地、任務等資料；有了



➧各種物資人員的選購畫面

➧高波解碼器使幽浮無所遁形

它，簡直可以把大小雷達站丟到一旁去了。遊戲進行幾個月以後，基地大概就會被這些形形色色的設施所佔滿，不過玩家別擔心；只要有錢，隨時可以在世界五大洲建造新的基地。

談到聘請人員，眞的可以說是「萬事錢爲首」。科學家、工程師及士兵，都是相當重要的人員；少了其中之一，保衛地球的任務可以說幾乎就無法進行下去了。不過這些人就像吸血鬼一樣。除了一開始要付一筆爲數不小的聘金外，每個月還要支付薪水。如果您養了三百名的科學家，二百五十名的工程師，及二、三十名的士兵；那麼每個月支付薪水的問題，大概比打異形還要令人頭大。最好玩的是把這些人出售不能得到半毛錢，眞是不折不扣的賠錢貨。不過還好玩家可以自己製造一些東西出售，稍爲彌補財務的困境。

令人著迷的地面戰鬥

地面戰鬥則是「幽浮」的另一個重要部份。地面戰鬥進行的方式是採用回合制的；不過只要己方存有足夠的「時間單位」（Time Unit），在敵人行動的回合中仍可進行射擊。如此可以避免回合制在敵人行動回合只能挨打的缺點；不過玩家控制的士兵反應力最好要比敵人高，才能爭取到優先開火的權利。

追蹤幽浮前的人員調度與裝備戰戰艦

爲了增加遊戲的樂趣，所以未探索過的地方都以黑色覆蓋，玩家必須自行索敵，體驗與異形捉迷藏的樂趣。不過有心臟病的玩家可得小心，因爲在轉角處「雄雄」看到一隻異形站在你前面，是會使人嚇出一身冷汗的。另外，天色和地形也會隨著任務的時間及地點而有不同的變化；很少會遇到兩次任務的地形（房屋、樹木、飛碟的位置）有相同的情形。由於天色的變化，所以遊戲中也可能出現相類似的任務難度卻不同的情形。舉例來說：白天的任務中，玩家士兵的可見範圍與異形差異不大；所以在遭到異形突襲時，也能很快地鎖定敵人並反擊。而在夜間的戰鬥中，異形大多俱有夜視能力，玩家所控制的隊員則無；在搜尋異形的過程中，除非投射電子照明設備

COM：幽浮

，否則要走一大段的路才能發現牠；如此一來，被擊中的機會便增加了許多，而且也令人有一種敵暗我明的感覺。這點值得玩家注意。

▶穿著飛行裝的隊員



◀迫力十足的爆炸畫面

▶超小型的飛碟



◀戰鬥結束後的評分表

雖然地面戰鬥畫面的精緻度不像廣告中所宣稱的：「爲同類產品中所無（因爲比起「極道梟雄」仍有一段差距）；不過，眞實度的表現在策略遊戲中實在少見。每一棟建築物的位置及屋內擺設，都不會給太突兀的感覺；而不同的武器產生的效果也有明顯的分別。玩家在進行任務時可以有發揮一些想像力的空間，像把牆壁打個洞直接走出去，或從頂樓跳下去，都會比從正門走出去省時，就看您能不能想到這些點子罷了。

筆者發現比較奇怪的一點是，飛碟內部的構造似乎是專門爲了刁難玩家而設計的。您看過有人房子到二樓和到三樓要走不同的樓梯；而二樓與三樓並不直接接通，必須先走回一樓才能到其他樓面的嗎？我想這種建築全世界沒幾棟吧？相信當您遇到三層的大型飛碟時，就會體會到搜索的不便；而住在裡面的異形大概也不會覺得方便吧！要是筆者是異形的指揮官，一定會把設計這種烏龍飛碟的設計師抓來槍斃！

其實地面戰鬥最吸引人的地方在於種類繁多的武器裝備，以及與異形鬥智的緊張刺激過程。武器除了近十種的槍砲外，還有火箭炮、手榴彈等；甚至還有子彈會轉彎的「超級炸彈」。爲了減少人員傷亡，玩家還可製造成購買坦克來當開路先鋒。一種名稱爲「 Psi Amp 」的東西可以讓您也能嚐到控制異形的滋味；不過由於異形可以說是「心戰」方面的老祖宗，所以要使用成功也不容易。

如果您常常覺得策略遊戲中的對手都不堪一擊，那麼在＜幽浮＞中您就會棋逢敵手了。異形除了會利用地形掩蔽外，還懂得相互支援；另外，牠們也會躲在角落，伺機給您一擊，或者迂迴繞道從背後來突襲。最厲害的是牠們幾乎從不貪功，要是沒有擊中玩家的士兵，立刻會躲入玩家看不到的角落；然後趁玩家前往搜索時，再出奇不意地給予一擊。所以，在地面戰鬥時，一點也疏忽不得。

結　語

▶基地內設施一景



◀最後任務：突擊火星

▶這就是最後的大魔王



本遊戲可以說成功地結合了許多遊戲的優點，但是再怎麼好玩，也是「只可會意，不能言傳」，只有各位讀者親自去體驗才能知道。不過可以透露給各位一個秘密：本刊的主編大人因爲玩得太入迷，差點連上期的雜誌還沒編完都忘了。至於筆者嘛……則是玩到截稿前，才不得已離開電腦寫下這篇稿。

常常嫌遊戲太短，沒幾小時就玩完了的玩家，這一次可揀到〝好康〞的啦！根據筆者的估計，要玩完這個遊戲大約需要六十個小時以上；就算是超級一流、打遍打天下無敵手的玩家，至少也要四、五小時以上才能破關。

硬體要求愈來愈高，彷彿也是一種新的趨勢。想玩本遊戲除了須 386 以機種外， RAM 也需要 4MB 以上。不過 RAM 當然是愈大愈好；否則您能想像隊員在地上走一步，硬碟的燈就亮一次的情形嗎？

最後，筆者建議玩完入門級的玩家直接向「超人」級挑戰。在一天之內打了從最大到最小的五種飛碟，加上出三次地面任務，那種過癮的感覺絕對令您難忘的！

百戰天龍

至聖鮮師 學生人物暴增法

黃振庭

當你在玩至聖先師時，是否覺得學生人數太少，繳的學費不夠多，以至於沒法請最好的老師及蓋各種硬體設備，如此入不敷出，學校可能經營不善而倒閉，如想增加學生人數，首先一開始排48節課全部考試，如此一來原有的100 位學生也會一直減少，當倦怠值達到一定程度，學生就會開始自殺、倦怠值越高，每星期學生自殺人數也越多，當學生自殺人數比原有學生人數多時（例如：學校學生人數一減少只剩 2 人，而這星期學生自殺人數卻超過 2 人，結算時，就會發現學生暴增），你會發現學生人數變成665535人。


至聖鮮師



倚天屠龍記

倚天屠龍記 修改物品法

笨　豬

各位玩「倚天屠龍記」的玩家們，你會因爲在作戰時，因生命力或內力，補充不足而戰敗而出，如果忘了存檔不就白費心機了。

別氣餒，這個時候把救星--PCTOOLS 請出來，就天下太平了。

①進入 PCTOOLS ，變換路徑至倚天屠龍記路徑的／SAVE 路徑下的 S_OBJQ.DAT（註一）檔中。

②將Sector0 位址 0 之01（註 2 ）開始修改，共可修改18組，參考表 1 來一一修改。

③有些劍譜類，最好不要一開就修改，不然就會影響遊戲的進度了。有些物品代碼有重覆，那是遊戲進行時，每個關卡所需要都物品不同，切記!

註一：如果遊戲已進行了，再存檔出來修改，請依存在進度幾，再找 S_OBJ0（或1、2）.DAT 來修改。

註二：01即代表元寶，從這裡開始修改，01最好不要改掉。

Hex	代表物	Hex	代表物	Hex	代表物
01	元寶	16	金創藥	2B	鐵閘鑰匙
02	書房鑰匙	17	毒經	2C	神功護體符
03	子午針灸經	18	黃鑰匙	2D	黑鑰匙
04	魚	19	玉靈散	2E	黑鑰匙
05	藥水	1A	白雲熊膽丸	2F	黑鑰匙
06	金花	1B	紅鑰匙	30	火蟾心
07	大花瓣	1C	靈脂蘭	31	火蟾劍
08	蜂蜜	1D	雞血	32	火蟾劍譜
09	止癢藥	1E	雞蛋	33	信
0A	溶解液	1F	竹筒	34	羊皮卷
0B	牛黃血竭丹	20	雞	35	珠花
0C	火形鐵牌	21	誘蛇藥	36	解藥
0D	牢房鑰匙	22	金銀血蛇	37	補天散
0E	九轉還魂丹	23	魚骨針	38	續命金八丸
0F	驅蟲膏	24	魚	39	回陽五龍膏
10	蜂巢	25	麻線	3A	玉龍和蘇散
11	繩子	26	鈍石頭	3B	金針渡劫丹
12	鐵叉	27	尖石頭	3C	黑玉斷續膏
13	酒	28	魚骨	3D	信
14	井水	29	書		
15	酒	2A	九陽眞經		





前×期中作者完稿後未加以 TEST ，致使該章出現些許 Bug ，現在來進行 Debug 。人物的溫暖度是無法調整的，只有聖者才有用。另外，上次也有些秘技尚未提到，現在推出資料片：

F2 + C ：創造物品，需鍵入物品編號（恕無法列表，too large ）樣式（通常是 0 ），偶爾會要求輸入數量。（像錢、箭枝…等物品）。

F2 + T ：傳送。按 D ，鍵入目的地之十進位 coords 。按 H 則是十六進位。按 N ，輸入 NPC 號可傳送至其身旁。

F2 + M ：鍵入 NPC 編號進入調整選單後，按 N ，按 2 ，輸入長相碼（在創造物品時若出現 Creatitem Aborted 則該物品碼即是長相碼，像 451 、 500 、 499 …等。）即可變形成該人。（若把長相一樣的人改變，則長得一樣的人也會一起變。例：把某一位 Pikesman 變成 Batlin ，則整座 Montionr 城便都是 Batlin 在巡邏了。

另外，以 Serpent Pass 進入後，在遊戲中按 F5 ，鍵入法術編號，即可 cast 。（見表）

附註

0 Create Food
1 Cure
2 Detect Trap
3 Great Douse
4 Great Ignite
5 Light
6 Locate
7 Telekinesis
8 Awake
9 False Coin
10 Cold Blast
11 Great Light
12 Heal
13 Mass Cure
14 Protection
15 Chill
16 Columna's Intuition
17 Carse
18 Enhant Missile
19 Mass Protect
20 Sleep
21 Paralyze
22 Translation
23 Blink
24 Deter
25 Flash
26 Mass Cure
27 Reveal
28 Transcribe
29 Unlock Magic
30 Conjure
31 Dispel Field
32 Erstam's Surprise
33 Explosion
34 Great Heal
35 Invisibity
36 Mass Sleep
37 Summon Shade
38 Betray
39 Cause Fear
40 Create Automation
41 Dispel Illiousion
42 Fire Fileld
43 Fire Ring
44 Cold Strike
45 Create Awmunition
46 Mass Awaken
47 Energy Field
48 Energy Mist
49 Lightaling
50 Mass Might
51 Poison Mist
52 Restoration
53 Vibrate
54 Create Ice
55 Mind Blast
56 Delayed Blast
57 Fetch
58 Invoke snow Serpent
59 Serpent Bond
60 Fire Snake(null)
61 Sword Strike
62 Death Vortex
63 Mass Death
64 Spiral Missile
65 Stop Storm
66 Mass Invisibility
67 Time Stop
68 Imbalanee

恐龍世紀 移動法術

林俊宏

嗨！同志們（共同志向的人們），在「恐龍世紀」這個遊戲中，玩家一定會為了保護某些正被敵軍攻打的同伴或是追殺敵軍，又因為遠軍救不了近友，因而痛失同伴，成為一個遺憾。

現在本山人在此傳授江湖失傳多年的武學，「超強移動術」此招能夠翻山越嶺，涉水行舟。

在遊戲畫面上，先在指令欄中，按下「移動」指令時，畫面便出現明暗二色的區別，隊員平常只能因自己的移動速度或地形只能在「明」（畫面上亮的格子）中行動，現在你只要按移動指令後，在敵人身上按下滑鼠鍵（右鍵），便能走出原能走的格數移動至敵人身邊盡情的圍攻它，但在移動路線不要有隊員或敵人擋路，否則便會被擋在那裡，還有千萬不可移動太遠（最好不要超過地圖的一半），否則隊員便會消失或跑到地圖的角落去，但不要擔心，消失的隊友，在下一場戰役便又會出現，在此先祝各位同仁們會早日完成使命創造一個「恐龍世紀」。

電玩短路



客棧是補充精神體力的最佳場所，但是時日一久，誰也不敢保證可能會發生什麼事情……



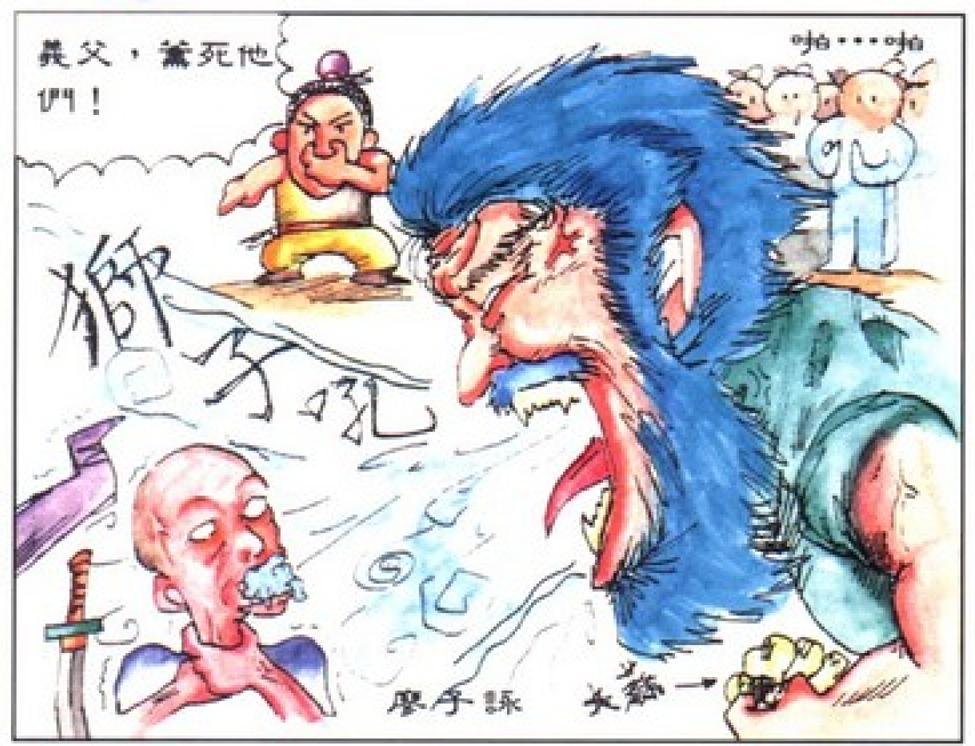


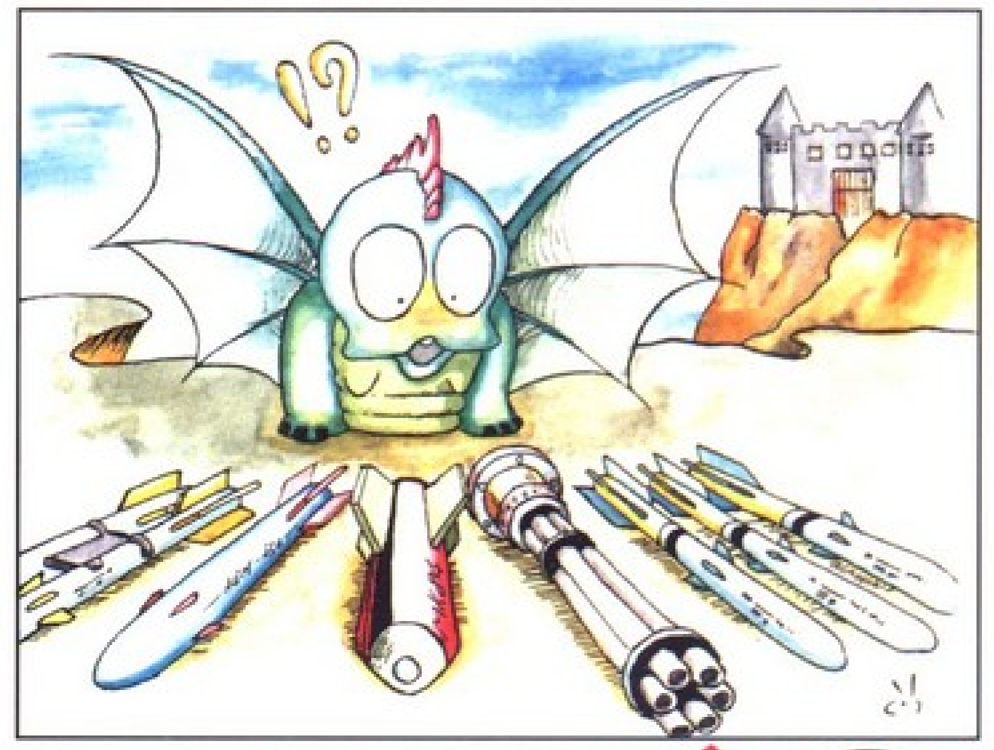
時光荏苒，世代交替，再怎麼嬌悍，也有年老花黃的時候，怎奈有人偏不服老……





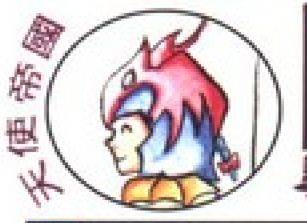
主角張無忌的義父 -- 金毛獅王其成名必殺技：獅子吼，據說是靠大蒜維持功力的……





媽媽今天不舒服，主人命我代母出征，聽說出征前要先帶些……媽呀！





當妮亞等人將國家統一後，戰爭不再，原有的戰士們爲了生活紛紛改行，而「魔劍戰士」則運用其御劍術經營起「空中巴士」來了。



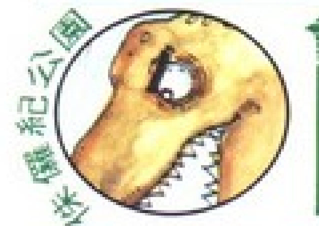


經過了多次實驗證實在創世紀Ⅶ中騎馬並不會加快旅行的速度。



GAME SHORT





身處蠻荒，巨物充斥，豈可處處力取，用用腦，或可反敗爲勝。





正當～長坂坡危急之際～張飛的一夫當關，引來黃飛猴的不滿。接著就……





自從通乳丸上市後，奶爸們無不使出混身解數讓自己的女兒成爲衆所矚目的“巨星”，只不過這次好像太過火了…

說服器在極道梟雄中有神效，但如果能在選舉中好好利用，哇塞！……一定很過癮！



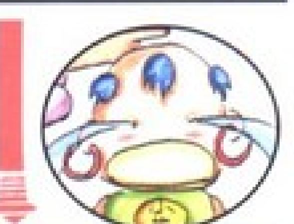




當瘋狂醫院出現瘋狂病人……



話說關雲長自從改行打躲避球後，平日閒得發慌，爲了不荒廢“武藝”，於是便拾起他的“青龍牌拖把”，兼起差來了……。






決戰
第一套國人自製中文戰略遊戲
核爆38°線
SOFTWORLD
1994年最寫實的全中文戰略遊戲！
朝鮮半島情勢出現大逆轉……
未來的戰爭，未來的命運，究竟會如何？
請在『決戰』中假設未來、預先開戰！


決戰
△國內首創以６４０×４８０，２５６色ＳＶＧＡ模式進行之戰略遊戲。
△遊戲規則涵蓋戰略與戰術模式。戰略模式以六角方格戰棋進行，戰術模式則以４５度角戰棋方式進行，玩家可任意擇一，模擬實際戰況，在遊戲中行兵走馬、運籌帷幄。
△陸空軍百餘種武裝單位登場，翱翔天際的各種機型和縱橫沙場的各式坦克，使戰情更富緊張氣氛。
△劇情假設數場未來可能發生的戰役：熱門話題－南北韓３８度線一觸即發之戰及決戰河內、耶路撒冷兩戰場。場場均具決定性和歷史意義，且將新式科技武器搬上戰場，更富有挑戰性和現代見證之使命感，您不可錯過！
中文遊戲
決戰
軟體世界 智冠科技
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司 製作發行 SOFT WORLD
© ℗ 1994 Soft-World International Corporation. P. O. BOX 28-34, KAOHSIUNG, TAIWAN, R.O.C. 高雄郵政28-34號信箱 台灣服務專線:(02)788-9293 (07)384-1505 香港:729-278

魔法門外傳 中文版 I、II合輯CD典藏版



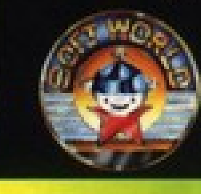
兩名至邪至惡的魔頭
正等著你投入他們的死亡陷阱！



- 全中文訊息。
- 合併魔法門外傳中文版 I、II 兩塊大陸，讓你從頭走起，享受逍地飛天、穿山入水的不同風土、人情。



- 3D動畫冒險。
- 全螢幕動畫，如電影一般。
- 超過200位可交談的人物。
- 容易操作的介面。
- 自動繪地圖和自動筆記功能。
- 數以百計的怪物和物品。
- 數不清的任務和極富挑戰性的謎題。
- 不必擁有玩過魔法門系列遊戲之任何經驗，喜愛冒險的老手、新手皆適宜。



軟體世界
智冠科技有限公司 代理製作發行



厲害的在這裡！三合一驚人大作！

魔眼殺機 I、II、III 合輯



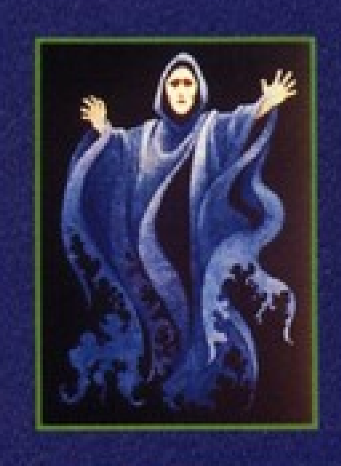






軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行

SSI











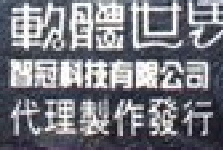


除了棋盤上，還可奔走野外、荒地等不同地點進行對面爭戰！



最立體逼真的棋盤遊戲！
眞刀實槍的棋子人物對抗！
愁雲慘霧、閃電劈砍，誰勝誰負？
純為智力、策略及動作的一大挑戰！
棋痴及動作迷不可不玩！







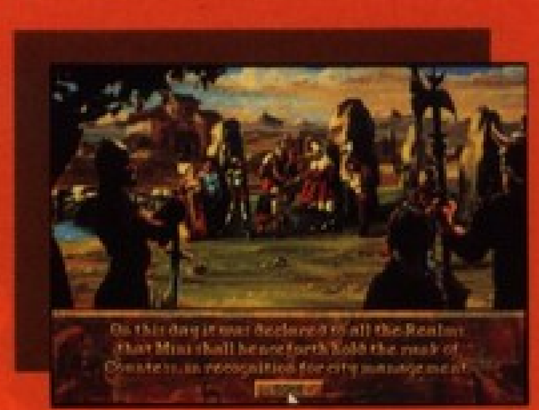
智冠科技有限公司
代理製作發行

傳說中的奇獸異人全幻化為棋子，分別代表光明和黑暗的一方，玩者可以Modem連線對抗，無棋步章法，即時對打，各憑本事戰勝敵軍！



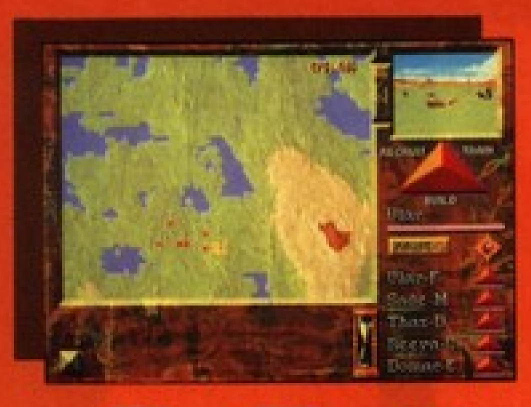










修身

這是一個以D&D之設定資料為依據的模擬國王遊戲，玩者以領袖身份，帶領人民著手建立家園。首先您必須由不同職業、種族中挑選五位助你立國的人物，組成隊伍，由基層磨練他們搜索、建城、墾荒、施法、戰鬥技能！

齊家

指派你的手下從事擴建工作，共包括城堡、礦場、農舍、學校、神殿、市場等近百種建築物，需要您一一調集人手建造。

治國

選擇之陣營不同（秩序、混沌、中立），自然國家欲達成的目標也有不同。敵人存懷之敵意大小和怪物智力決定了遊戲的困難度。您必須訂定短、中、長程目標，訓練並名募得力人才，並植樹採礦厚植國力，使倉廩充裕、資金流通順暢，人民吃的飽、住的好，才能近悅遠來！

平天下

險地沃土，是您的天然屏障和生財寶地。遊戲中共有五個預設地圖，也可以亂數製造新地圖。在水域、平原、盆地、山脈、丘陵之不同地形上，除了獲得資源，也可以建造各式建築物。您的責任是不惜任何代價護住國土，並讓人民快樂。您的人物除了消滅怪物、敵軍，也可靠不同的工作性質，如建屋等來提升等級。待一切就緒，您可大軍壓敵境，除去干擾你的敵人。







請您來掌握一個王國的興衰史！

Dungeons & Dragons

SSI

STRONGHOLD



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

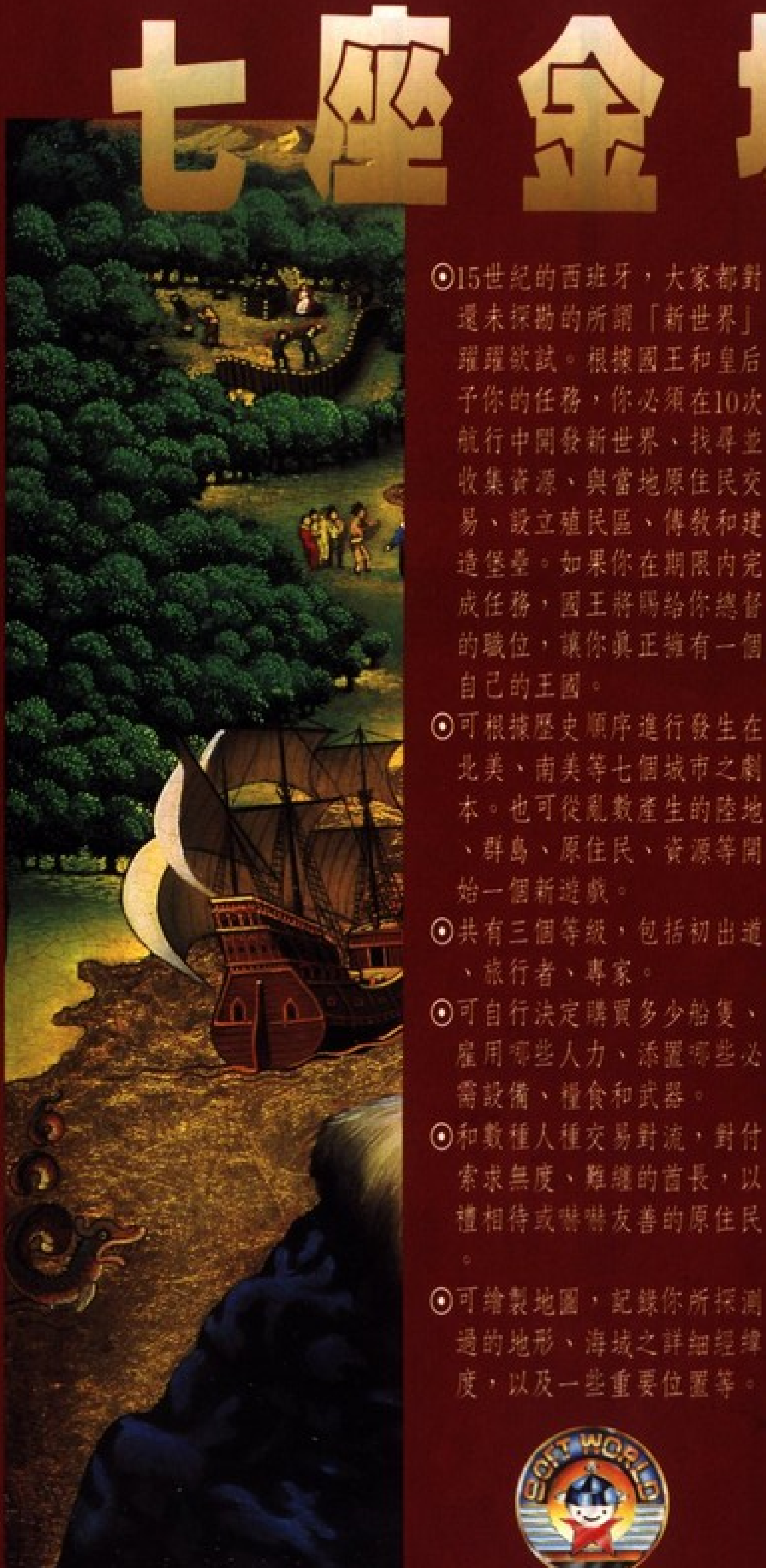


七座金城 紀念版

人們常會抱怨生不逢時，
那清曉揚帆、意氣風發的黃金航海時代，
冒險者，
航海家和投機商人活躍的燦爛時期，
多麼令人神往啊！
現在，
您不必欽慕那些已逝的過往，
你也可以進入15世紀新世界，
創造屬於自己的金色年代！







⊙15世紀的西班牙，大家都對還未探勘的所謂「新世界」躍躍欲試。根據國王和皇后予你的任務，你必須在10次航行中開發新世界、找尋並收集資源、與當地原住民交易、設立殖民區、傳教和建造堡壘。如果你在期限內完成任務，國王將賜給你總督的職位，讓你真正擁有一個自己的王國。

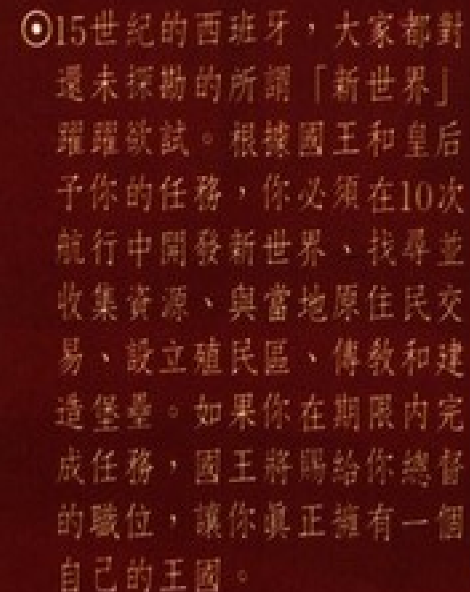
⊙可根據歷史順序進行發生在北美、南美等七個城市之劇本。也可從亂數產生的陸地、群島、原住民、資源等開始一個新遊戲。

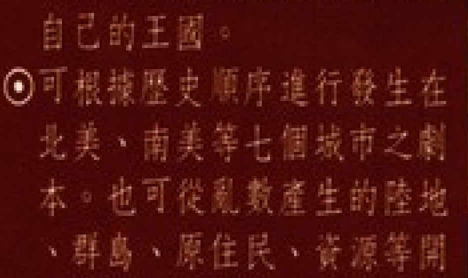
⊙共有三個等級，包括初出道、旅行者、專家。

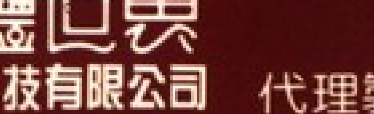
⊙可自行決定購買多少船隻、雇用哪些人力、添置哪些必需設備、糧食和武器。

⊙和數種人種交易對流，對付索求無度、難纏的酋長，以禮相待或嚇嚇友善的原住民。

⊙可繪製地圖，記錄你所探測過的地形、海域之詳細經緯度，以及一些重要位置等。



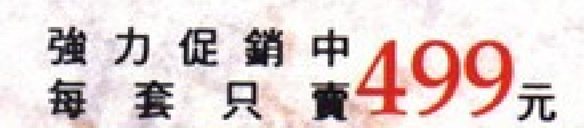









軟體世界
智冠科技有限公司　代理製作發行









一段感人肺腑的愛情悲劇
一宗曲折離奇的死亡事件
一個風格獨特的冒險遊戲





總代理：宏申資訊有限公司
台北縣永和市國光路19號2樓 TEL:(02)9203871 FAX:(02)9256550

天使帝國II

全省發售中

★全動畫式的逗趣戰鬥畫面，展現敵我激烈的戰況及兵種獨特的媚力。
★戰場上導入NPC系統，友軍將成為玩家的最有力支援。
★五大系35種職業可供你自由選擇使用。
★親切的圖形指令界面，全程支援滑鼠；新增全體命令可依戰況指揮全體角色命令。
★數十首動感節奏的音樂，使玩家感受FM音源的新印象領域。
★戰場中穿差過場畫面及對話模式，並導入過關條件，賦予戰略遊戲全新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。



大宇資訊有限公司
服務專線：TEL: (02)3560955
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL: (02) 356-3567　FAX: (02) 356-0969

熱　烈　發　售　中

席捲台灣新麻將風

正宗台灣十六張麻將

遊戲特色:
- ●模擬真實牌局，角色人物ＡＩ個性均不同。
- ●南腔北調的對白語音、臨場感十足。
- ●搭配職業個性、怪招百出，整死人不償命。
- ●教學修業兩模式，讓菜鳥也能變郎中。
- ●可自由設定籌碼，反應快慢、台數。
- ●中國鄉情的樂風讓人渾然陶醉。







超華麗的中國山水RPG世界

軒轅劍 貳

- ★豐富的劇情，帶動整個遊戲。
- ★精緻的造形動畫貫穿全場。
- ★山水畫表現的作戰場景。
- ★華麗的戰鬥效果動畫。
- ★獨特風格的背景音樂。
- ★操作簡易，容易上手。
- ★煉妖壺系統可補捉妖怪並自由合體。








熱 烈 發 售 中
格鬪拳王
從沒接觸動作遊戲的人，
必須嘗試格鬥拳王的簡單操作！
玩過pc上動作遊戲的人，
更一定要感受格鬥拳王的流暢！
格鬥拳王將使你發揮出隱藏的動作細胞
喚醒沉睡已久的鬥魂！
具有挑戰性的人工智慧
操作介面簡單容易上手
具有動感震撼的音樂及音效
流暢的動作及捲軸
精製圖形及動作
雙層的背景捲動
忍
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
服務專線：TEL:(02)3560955



熱 烈 發 售 中
奇妙世界大百科
這是一部介紹世界風情的中文電子百科，內容包括世界上 161 個國家的詳細介紹，有國旗、國歌、首都、人口 、面積、語言、宗教及貨幣的資料，還有各地風景照片、VIDEO影片、地方民謠、地理位置等訊息，是您最佳的多媒體休閒讀物。
Amerika
書中玄機等你來發掘！
詳細的索引，迅速找到您要看的國家。
除了國旗、國歌，還有播音員用國台語旁白為您介紹。
每個國家的基本資料及地理位置圖。
相簿、錄影機和 CD 唱機分別代表著不同性質的資訊型態。
企劃製作:
巨機資訊有限公司
台北市信義路四段199巷2號8樓之一
TEL:(02)709-0482 FAX:(02)709-0047
發行公司:
大宇資訊有限公司
地 址：台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:886-2-356-3567 FAX:886-2-356-0969

急救英語 實用篇

FirstAid✚English



比美國老師
臨場教學還要有效的
學習方式

如果學英文像在看戲，而你也可成爲戲中之一員，可以演戲、編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體”交談式”英語教學系統。

透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口語瓶頸。



每個語句你都可以...

- 聆聽 Listen ...無限次重複聆聽該句
- 錄音 Record ...錄下自己的發音與腔調
- 比對 Compare ...比對與標準發音的差別
- 練習 Magnify ...分節練習連音及比較長的句子

開發公司

雙語資訊(太平洋)股份有限公司

台北市信義路四段155號8樓之1

TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398

發行公司

大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8樓

TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560969

系統需求：

IBM PC 286 以上或100%相容電腦
DOS 5.0 及以上版本
1 MB主記憶體
VGA顯示卡及螢幕
CD-ROM DRIVE
聲霸卡或其100%相容卡
喇叭或耳機
麥克風(建議選購)

定價$1500元

別處找不到的英語生存技巧題材

醫藥 Health
那一種醫生 Which Doctor
那一類醫院 Where Go
預約看病時間 An Appointment
如何解釋病痛 With a Doctor
懷孕檢查 Pregnancy
避孕 Birth Control
藥房 At a Pharmacy

拒絕 Saying No!
騷擾電話 Obscene Calls
異性騷擾 Harassment
藥物 Drugs

房屋 Housing
租屋 Rental
申請電話 Phone Line
詢問價錢 Buy-Ist Look
初步檢查屋況 Buy-2nd Look
最後檢查屋況 Buy-Final Look

申請 Applications
駕照筆試 License
路考現場對應對 Road Test
信用卡 Credit Card
信用額度 Credit Line
汽車貸款 Car Loan
房屋貸款 Mortgage
工作面試 Job

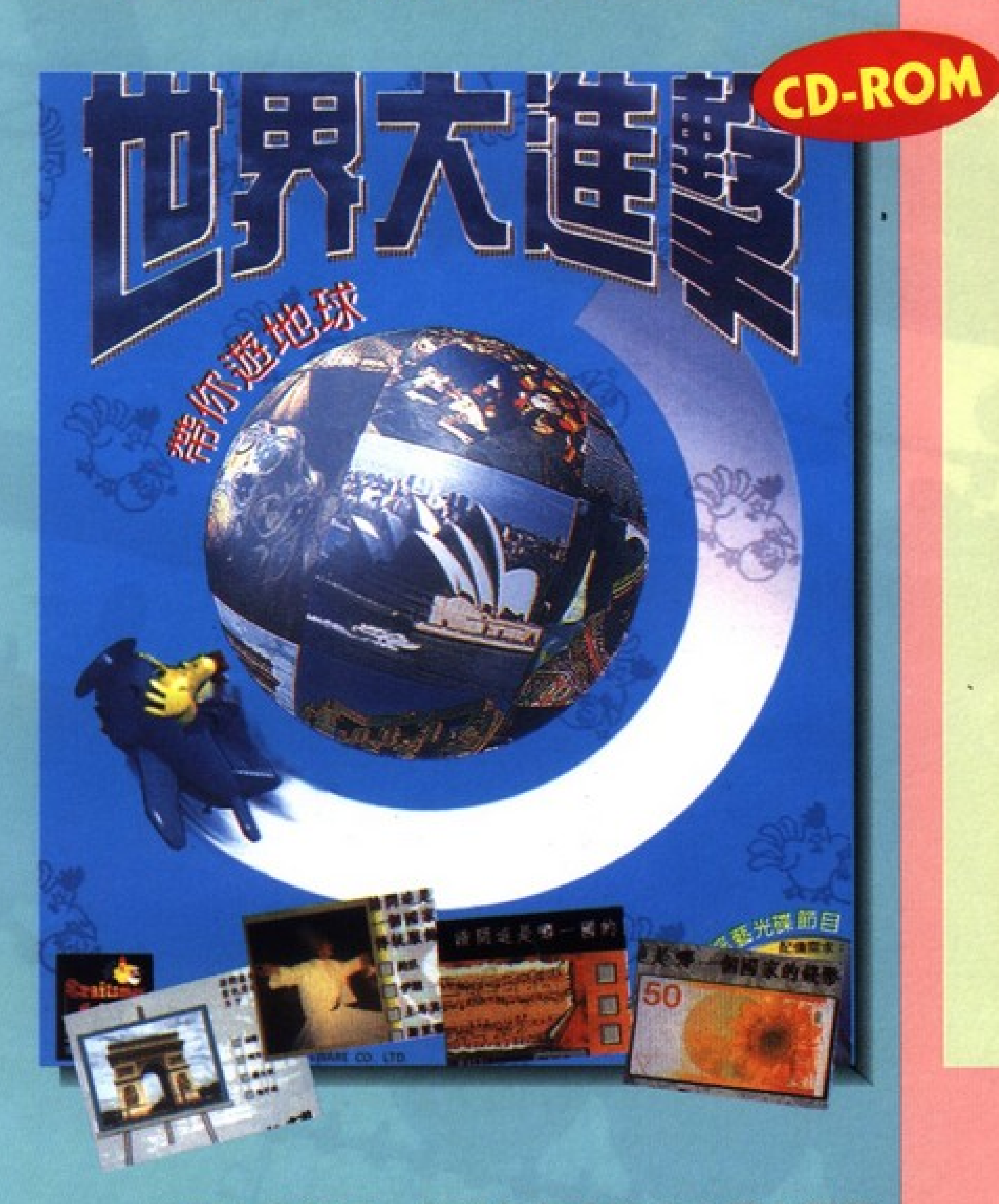
保險理賠 Insurance
汽車(車禍) Car
房屋(財物)Home
醫藥(住院) Medical

法律 Legal
被人控告 Law Suits
停車罰款 Parking Ticket
市內超速被抓 City Speeding
車禍現場 Riad Accident
高速公路超速被抓 Highway Patrol

熱　烈　發　售　中

帶您環遊世界的超級綜藝節目

世界大進擊



世界大進擊是一個專為您全家大小精心製作的休閒娛樂節目，內容精彩豐富，千變萬化的題庫，帶您體驗生平最刺激有趣的一場比賽，題材包括-------－－－－－－

VCR環遊世界	世界風情畫
鳥瞰地球	世界之最
地方民俗	愛到最高點
小玩意兒	連連看
機會	世界知音
五花八門	命運

參加世界大進擊，你將真正體會「秀才不出門，能知天下事」的快樂，千萬別錯過，趕快來挑戰哦！

企劃製作:
巨璣資訊有限公司
台北市信義路四段199巷2號8樓之一
TEL:(02)709-0482
FAX:(02)709-0047

行銷發行:
台視文化公司
台北市八德路3段2號11樓
TEL:(02)578-5078
FAX:(02)578-5445

FirstAid + English

急救英語 生活篇



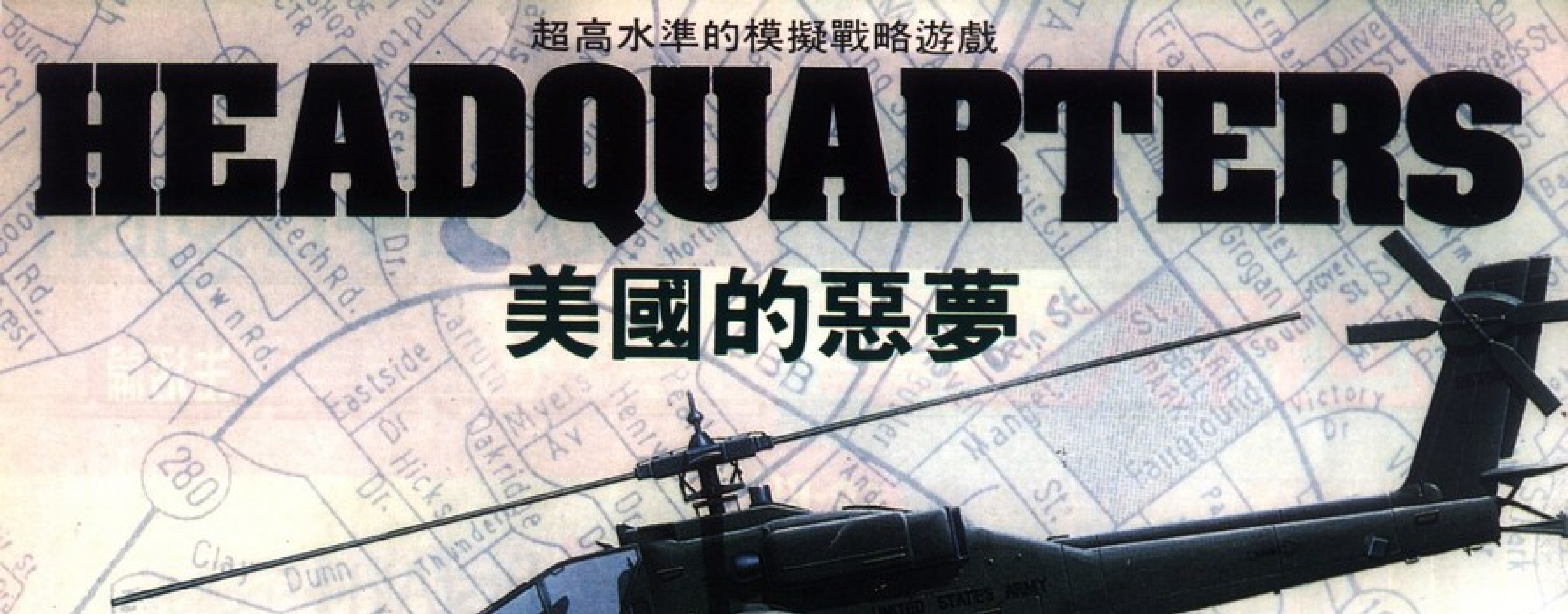
比美國老師臨場教學
還要有效的學習方式

- 如果學英語像在看戲，而你也可以成為戲中之一員，可以演戲編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。
- 本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體〝交談式〞英語教學系統。
- 透過親切的語音提示，急救音語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，親易突破英語的口氣瓶頸。

開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8F之1
TEL:(02)703-6330 FAX:(02)703-6398



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL:(02)356-3567　FAX:(02)356-0969



美國本土決戰爆發！

公元200?年，由於當時國際情勢轉變，造成美國國際地位低落。美國部份極右派狂熱愛國將領爲挽回以往的國際地位，發動軍事政變，推翻軟弱的聯邦政府，並企圖以極強大的軍事力量征服全世界。聯合國安理會驚聞這項消息之後，緊急派出當時前七強的聯合部隊登陸北美大陸，發動最後的決戰，在這片從未經過戰火洗禮的土地上，到底誰才是最後的贏家呢？

軍事行動、外交策略及內政發展，三方面需要緊密的配合，加上您的領導統御，才能在這廣大戰場上獲得最後勝利。



戰場上兵裝的配置調度，全靠你的戰場經驗及戰術想定，掌握第一時間主動出擊，盡情享受戰爭所帶來殺戮的快感。

HEADQUARTERS
超高水準的模擬戰略遊戲
預定9月中上市
價格：650元

日本PC/98改版中文遊戲第2波強勢推出

- IBM PC 386以上或相容機種。
- 需4MB硬碟空間。
- 使用MS-DOS5.0以上。
- 音效Adlib／聲霸卡／聲霸卡專業版／MPU 401 Midi介面卡/PC喇叭(或相容音效卡)。
- 記憶體：2MB。
- 操作：滑鼠(必備)。
- VGA以上彩色顯示系統。

著作權所有：株式會社算法研究所



華義國際
HWAEI INTERNATION



現代三國志——台灣政壇版

當今政要粉墨登場
三國政爭古戲今唱

紅包得選票・牌戰贏天下

入門實務
挑戰模式
攻略模式

☆前所未有的超強卡司，堪稱一絕。
☆以牌戰代替人戰，進行世紀之爭。
☆提供占卜、買賣、招募等功能，十足戰略風格。
☆幽默逗趣的語音對白，生動活潑！
☆操作界面支援滑鼠全功能控制，容易上手。
☆支援SVGA顯示卡；畫面全中國風，引人入勝。









誰說看三國，必得正襟危坐？

現在，我們以“大富翁棋盤”遊戲的型態重新詮釋，推出『爆笑三國志』，有豐富的內容，爆笑的表現，耳目一新、令人莞薾的卡通造型人物，最適合闔家大小、朋友同學一起同樂，題材健康，輕鬆幽默，請切勿錯過哦！

NEW GAME

益智遊戲

天使養成











千萬顆皎潔新星閃爍在同樣的夜空中
只有夢使她們不同
在遊戲中，你將扮演天使，
帶領女孩進行各項試煉，
向天使之路邁進！
文字、社會、魔法、音樂、美術、體能...
繁重的課程、艱難的訓練，加上各式各樣
的特殊事件....
天使，你要如何實現她們的心願？

漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

對不起系列
I AM SORRY

對不起！

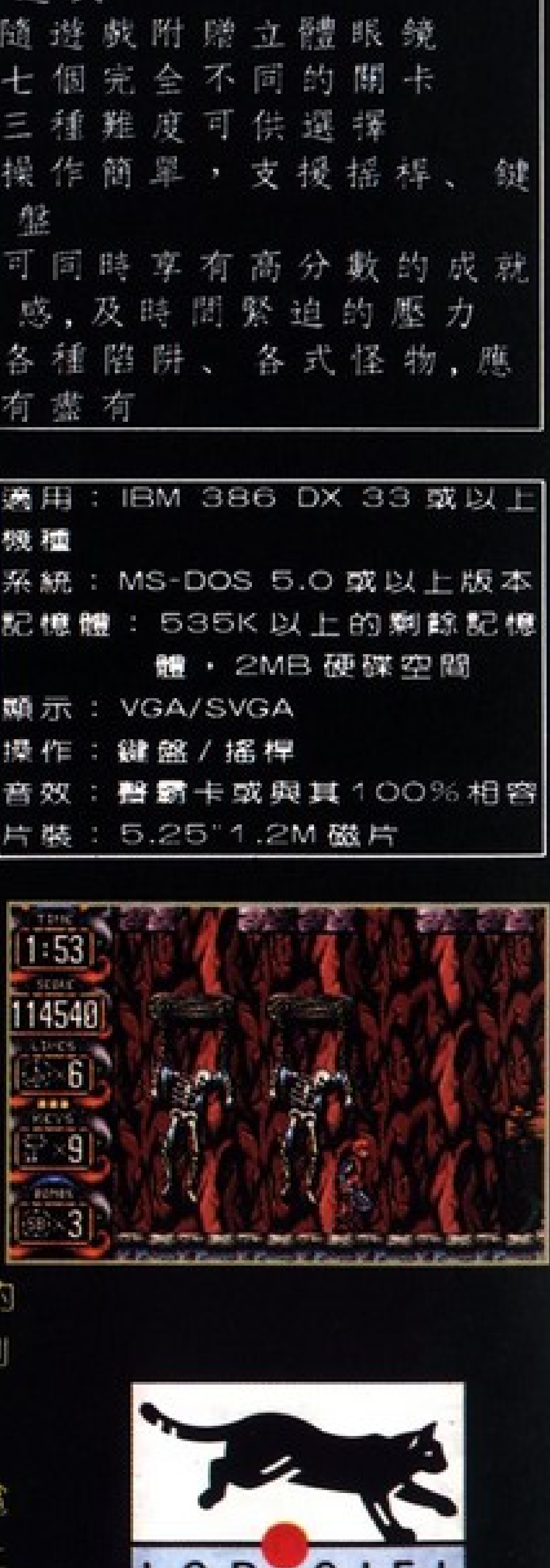
我們並非有意
在提姆、道格、弗雷特颱風來襲
造成台灣世紀大災難後
刻意挑起
國民黨與民進黨之間的
施政世紀大災難課題
而是認爲在世紀大災難發生之後
應該掌握時效共同落實救災重建工作
重新建立一個完美的模擬城市2000

這一次因提姆、道格、弗雷特颱風來襲
造成台灣空前不可收拾的世紀大災難
風災復建經費高達２８７億元
在在的突顯出各級政府官員
窮有一身的施政理念
卻無良好的模擬場地供發揮
根本無法體驗浩劫後的生活困境
空有理想又有何用？？
模擬城市2000之
世紀大災難中英版本
使我們體驗到浩劫無助的悲痛
它是休閒軟體玩家必玩的遊戲
更是各級政府官員必備的糧食
我們不只是人手一套
更要勵行遊戲中的防災觀念
讓我們大家過著幸福的日子



威力戰士

全國第一套３D立體動作遊戲隨遊戲附贈立體眼鏡



* 全國第一套３D立體動作遊戲
* 隨遊戲附贈立體眼鏡
* 七個完全不同的關卡
* 三種難度可供選擇
* 操作簡單，支援搖桿、鍵盤
* 可同時享有高分數的成就感，及時間緊迫的壓力
* 各種陷阱、各式怪物，應有盡有

適用：IBM 386 DX 33 或以上機種
系統：MS-DOS 5.0 或以上版本
記憶體：535K 以上的剩餘記憶體，2MB 硬碟空間
顯示：VGA/SVGA
操作：鍵盤／搖桿
音效：聲霸卡或與其100％相容
片裝：5.25"1.2M 磁片

很不幸地，時光機器“航行者SM-01”被您的死對頭Maskar瑪斯卡給徹底毀了。

因此，您跌進了第32度空間裡——一個虛幻、未知的世界，到處充斥著各種類型的罪犯及奇形怪狀的突變個體。

在這個完全無法置信的環境裡，您必須單打獨鬥，闖過七個邪惡、危險的世界，而您身上的裝備只有一個噴射背包、一輛太空摩托車及一些精囊炸彈；更刺激的是，您必須在一定的時限內消滅所有的敵人，完成一切任務，否則您將命喪異地！！

準備好了嗎？Let's Go！可別砸了“威力戰士”的招牌！

一旦您進入本遊戲，您將立刻展開一段極具臨場感、極為瘋狂的冒險歷程。無論您的電腦使用何種類型的顯示器，只要透過本遊戲中所使用的“NUOPTIX技術”，再加上立體眼鏡，絕對能讓您享有逼真的3D效果。這一切對您是否仍算是很新鮮呢？切勿錯過此一體驗新技術的機會！！







獨家代理發行



SKYROADS

獨闖天界

在浩瀚無限的宇宙天際，
你如何獨自駕駛太空船
獨闖天界！？

在無止盡的宇宙中，你必須以優秀的
駕駛技術；及過人的膽量，
才能突破層層關卡，擺脫異族統治；
成為全宇宙中唯一的
天界征服者！

熱烈發行中！

ysin 大新資訊有限公司 中和市中和路312號3F之1TEL/9203936 FAX/9207509

聯邦BBS站: 02-920-6622

這隻狡滑的兔崽子，天不怕地不怕，橫行天下，無堅不摧，
上天下海，眞拿牠沒辦法！！

EPIC MEGAGAMES

動作王國
EPIC公司年度代表作

◎有史以來場面氣氛最爲熱鬧花俏的動作遊戲。
◎首創3D立體加分關，豐富的關卡，畫面內容設計，也是空前的精心製作。
◎EPIC公司不愧爲動作類龍頭老大，再度獲得全球遊戲界的驚嘆與贊賞。

敬請期待

牠有詼諧逗趣的過關特技及妙招；也有幽默生動的動作表情及怪招，傷惱筋的是牠是一隻光速兔崽子 。



【不怕GAME比GAME 就怕不識GAME】

*爲了讓玩家能安心買回產品，本公司歡迎各位玩家來信索取試玩片。來信請附回郵信封及郵資10元，本公司將以最快速度的方式寄到您的手上。或以MODEM向本公司聯邦BBS站留言索取(BBS:02-920-6622)



大新資訊有限公司
中和市中和路312號3F之1
TEL/9203936 FAX/9207509





Android

Epic
Pinball
Pack
1

EPIC PINBALL 乃當今
PC界公認最具
功力 最順暢的彈珠台軟體



超級捲動速度—別人沒得比
超級音效組合—立體大聲勢
超級特多關數—大碗又滿

Epic
Pinba
Pack
2



大新發行・瘋狂期待・

彈



香港總代理/亞聞科技有限公司

毀滅戰士II

DOOM II™



On CD-ROM and 3.5" disks for IBM & Compatibles.









Hell on Earth is here. Rejoice.

In the annals of computer entertainment, there's no game that had the rave following quite like DOOM.

There's also no game that's quite as breathlessly awaited as its sequel.

Well, go ahead and suck in some air. Because *DOOM II: Hell on Earth* is here! And because it'll be a cold day in hell before you can breathe easily again once you start playing DOOM II.

This time, you'll wage war against the entire forces of Hell. Bigger, nastier, deadlier demons and monsters. More powerful weapons. More mind-blowing explosions and more of the bloodiest, fiercest, most awesome action-packed blastfest you've ever experienced!

If you've played DOOM, stop reading and haul ass to the nearest game store *now*. If you haven't, we can only say (respectfully, of course): Go to hell.



Visit your local software retailer today, or call 1-800-362-9400.

十月發行預定 敬請密切注意



TEL：(02)999-6883 FAX：(02)999-7061



致命快打
BODY BLOWS
在格鬥的舞台上揚眉吐氣！
向生命的極限挑戰。
繼『毀滅戰士』後，又一動作遊戲鉅獻～致命快打 ！
在格鬥遊戲熱潮中，這是最佳的選擇。巨大的角色、多變化的招式，配合明快流暢的節奏以及最佳的操作方式，即使你不是訓練有素的格鬥家，也能夠在這精心佈置的格鬥場上揚眉吐氣！
・VGA 256 色模式顯示。
・三種遊戲方式，並提供兩人對戰遊戲。
・十一位不同職業身份的角色，各具不同攻擊招式以及數種特殊攻擊。
・數位語音效果，臨場迫力十足，庇美大型遊戲機。
・直覺式操控系統，能輕易使出各種絕招！
TEAM17
精訊





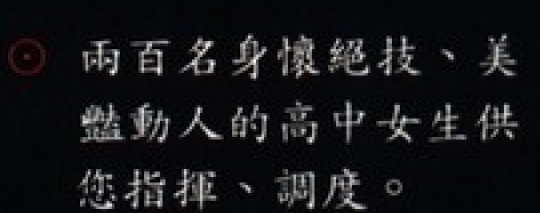






粉碎敵人的邪惡陰謀。

救救這些迷失的美少女吧！



⊙ 兩百名身懷絕技、美豔動人的高中女生供您指揮、調度。

⊙ 全畫面的大型戰鬥動畫，華麗、動感、刺激。

⊙ 精心設計的各式專長攻擊招式滑稽有趣。

⊙ 行政、軍事兩個模式分別考驗您的策略以及戰略智慧。

⊙ RPG 式的升級制度，使您可以培育出具有各人特色的美少女部隊。

⊙ 可自由選用鍵盤或滑鼠控制，操作方便、容易上手。



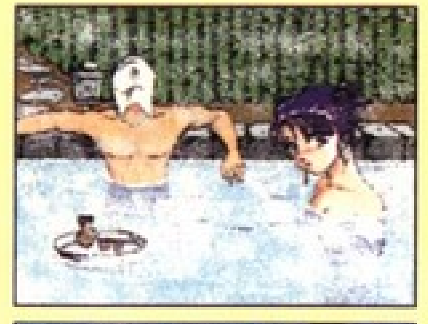








台北縣三重市重新路五段609巷4號9F之8
TEL：(02)999-6883　FAX：(02)999-7061













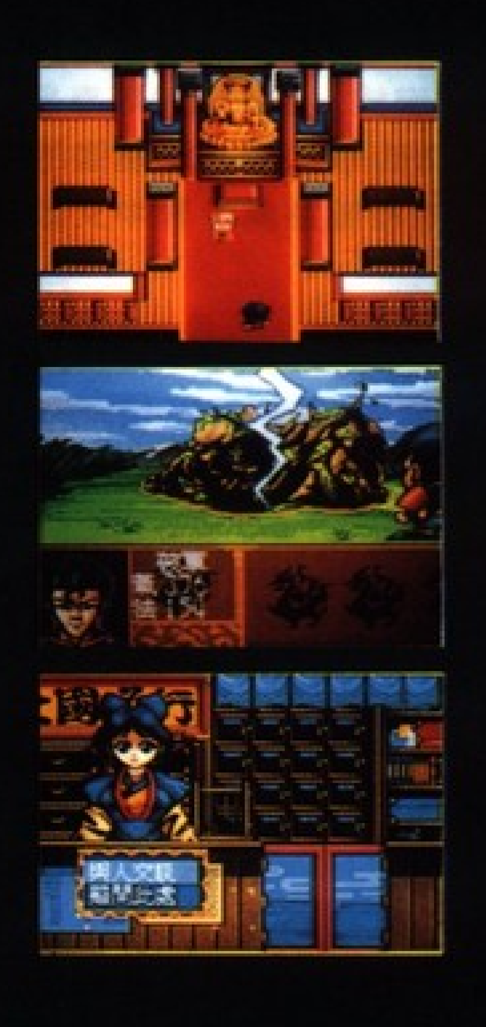


- ⊙640×350高解析顯示，畫面細緻、配色優美。
- ⊙可供四人同時進行遊戲，不足四人時由電腦上陣，共享遊戲的樂趣。
- ⊙三十種寶物卡、四十餘種特別場所及事件，令遊戲更加多彩多姿。
- ⊙完全支援滑鼠操作，加上友善的介面，讓您輕鬆地進行遊戲。
- ⊙音效支援AD-LIB、聲霸卡、聲霸卡PRO、PRO AUDIO SPECTRUM等等，若您擁有MIDI音源器，恭喜您將耳福不淺！！





- ⊙豐富的故事內容、令你意想不到的意外發展。
- ⊙包含九個國家及近百個城鎮、洞穴供你探險。
- ⊙各種神奇的交通工具帶你上天下海神遊四方。
- ⊙精心設計的層層關卡讓你享受過關斬將的樂趣。
- ⊙數量眾多、各具特色的敵方怪物群。
- ⊙與二十四隻超強頭目級敵人的生死大對決。
- ⊙四十餘種華麗的法術攻擊效果。
- ⊙與五名同伴之間併肩作戰以及生離死別的故事。





九月號強檔
妖魔道完全攻略
熱烈強購中

我們提倡

人性基本編輯理念

電腦遊戲世界提倡

人性基本閱讀理念

也許你不曾聽過人性基本編輯理念或人性基本閱讀理念，那是我們電腦遊戲世界中文版花了三年多的時間，同時以編輯及讀者的身份交替扮演衍生而出，我們認爲，一本具社會機能的雜誌，不單只是主導讀者閱讀欣賞文章，甚而提供讀者文章閱讀的選擇；所以我們將〞以有限、彈性的雜誌版面頁數，提供讀者最多文章選擇〞稱之爲人性基本編輯、閱讀理念，我們期望我們的理念能讓讀者所認同。

在電腦遊戲世界中文版中，您不但找到完全屬於您電腦系統的休閒軟體報導，更可以不費吹灰之力，欣賞到國內外名休閒軟體玩家以人性化的文筆，爲您撰寫國內外休閒軟體之新GAME速報、新GAME掃描、遊戲評論、CD世界、東洋DOS V、東洋MS視窗、東洋新聞台、麥金塔專欄等文章，除了讓您即時掌握國內外市場的動脈外，更提供您作爲購買各類遊戲的指南，保證您的花費達到最高經濟效益。

搶手的封面故事、β測試、設計師專欄、論壇、產業巡禮、INTERNET專欄、四格攪笑漫畫，則帶領您進入遊戲的另一個殿堂，讓您從了解產業到晉昇爲產業的一份子。附册--電腦遊戲攻略雜誌提供您比其他雜誌更快速的第一手完全攻略、遊戲策略、遊戲密技、密宗信箱等專欄文章，更是您玩遊戲不可或缺的救命仙丹；這一切超強的文章內容，都刊載在每月月初出版的電腦遊戲世界中文版中，是您當月的精神糧食。

集
感性・知性・人性・實用
電腦遊戲世界中文版
每月一日出書
逾期不候



亞洲套裝軟體系列

個人寶典

第二代 強勁推出

個人寶典 2

功能大大的增強了

包含名冊、個人資料、益智遊戲、休閒、算命、實用類等多樣性系統。

【個人寶典・第二代功能增加特色】

1. 支援滑鼠
2. 多種查詢功能
3. 自行選擇列印欄位
4. 自行選擇列印格式
5. 自動撥號
6. 螢幕保護
7. 暫返ＤＯＳ
8. 辭庫設定
9. 親友管理功能新增
10. 發票管理增設單一對獎功能。
11. 收支管理增設類別統計、月份統計、明細統計。
12. 萬年曆增加農曆查詢功能。
13. 提供更多元化休閒實用資料內容。

系統功能：

一、名冊資料管理
1. 名片管理
2. 親友資料
3. 郵寄標籤

二、個人資料管理
1. 禮金管理
2. 收支管理
3. 行程管理
4. 會議管理
5. 發票管理

三、益智遊戲類
1. 俄羅斯方塊
2. 魔術晶鑽

四、休閒類
1. 生活小百科
2. 性向診斷
3. 常用英文單字

五、算命類
1. 血型占卜
2. 星座命盤
3. 男女屬相、婚配吉凶
4. 姓名、商店字號吉凶

六、實用類
1. 萬年曆
2. 鬧鈴設定
3. 計算機
4. 電話國碼
5. 度量衡換算



全方位的智慧生活 ASURE 亞洲軟體

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高市三民區民壯路53號
服務電話：(07) 384-8088轉228/229
傳　　真：(07) 3853423

SOFT WORLD

代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高市三民區民壯路63號
服務專線：(07) 384-8088轉250/251
(04) 311-8774 (02) 788-9188

定價：$ 880元

1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶亞資科技股份有限公司收。





符合人性化的操作設計
擁有高效率的整合管理
邁入電腦化的工作領域
擁有它您就是『會計高手』！

系統功能、特色：

一、類別設定	十一、試算表	廿一、鬧鈴設定
二、科目設定	十二、損益表	廿二、資料重整
三、帳號管理	十三、資產負債表	廿三、年度結轉
四、存提管理	十四、應收／付票據	廿四、使用設定：
五、傳票作業	十五、代收明細	1.用者名稱
六、傳票列印	十六、資金預測	2.密碼使用
七、日記帳	十七、計算機	3.印表設定
八、現金簿	十八、萬年曆	4.作業年度
九、總分類帳	十九、特殊科目	5.片語設定 6.損益設定
十、明細分類帳	二十、傳票編號	7.報表跳頁設定

會計總帳管理系統

銀行存提作業　票據作業　財務報表作業　傳票作業



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務洽詢專線：(07) 384-8088轉228、229



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07) 384-8088轉250、251
(02) 788-9188 (04) 311-8774

定價：＄3500元

購買方法：1.請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。 2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶亞資科技股份有限公司收

WANTED！



攻略特約作家

【罪　　行】S級遊戲終結者--破關超快、惹人忌妒惹人煩
A級遊戲雞婆--捨己助人、令人厭煩令人趕
B級中打高手--下筆成章、彈指成文又成檔
【賞　　金】自首無罪、捉到稿費加倍，外加 NEW GAME 數套
【聯絡單位】軟體世界雜誌「鞭緝」部
【通緝期限】民國八十三年十月三十一日
【注意事項】自首者請自行寫下 1500 字的遊戲自白書寄自「鞭緝」部，靜候緝拿
檢舉他人者，請先脅迫其寫下自白書，後有重賞。

「鞭緝」部
「主鞭」李俊賢　留

WANTED！



無敵前導惡霸

【罪　　行】製造無敵前導程式，培育無數不死玩家
散播存檔編輯程式，倡導變態的玩 GAME 方式
【賞　　金】攜帶程式自首者，每則千元
【聯絡單位】軟體世界雜誌「鞭緝」部
【通緝期限】民國八十四年一月三十一日
【注意事項】此惡霸必須親身伏法，任何人不得好意代其自首！

「鞭緝」部
「總鞭」李初陽　留

創世紀八 聖者手札

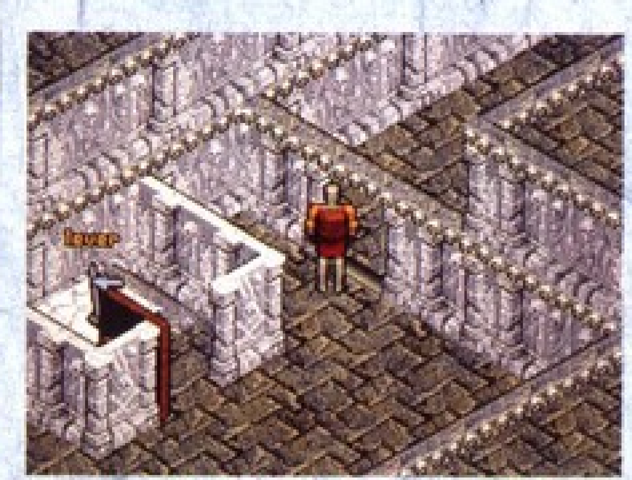
親愛的冒險者：

經過一個月的冒險，各位對於此地的風土民情想必了解了不少，也幫這裏的居民解決不少問題。爲了使各位能更順利冒險，在你們閱讀手札之前，我將先告訴各位一些魔法武器的存放處，由於這些武器並不影響整個冒險，你們可自行決定是否要去拿取。

King's Fang（匕首）位於 Mythran 的魔法小屋的房間中。攻擊力和一般的匕首相同，但會增強防禦力。只能當做初期的防身武器。

Hammer of Strength（魔法槌）在 Mythran 住所的西北邊有個山洞。進入後，沿著唯一的路向東，在一個由骷髏兵把守的寶箱中可找到。對付骷髏兵的方法就是在他還没"活"過來時把它裝到布袋中就可以了。攻擊力只比一般的 Hammer 强一點，並不好用。

Slayer（閃電釘頭槌）在 Tenebare 城東的郊區的東南角附近有個由一個殭屍把守的小木屋，進入後土地會陷落。你就會掉到一個地下迷宮中。首先是個有個巨魔的大房間，只要你不攻擊巨魔他就不會攻擊你。在房間西北角可以找到一只鑰匙，使用鑰匙打開房間東北方的箱子，就可以找到打開房間的西邊的門的鑰匙。打開門後由西邊離開，沿著牆向南走，走到盡頭時會找到一個有巨魔和窮人關在一起的房間，在房間的



▲開啓北方通道的門


▲Hammer of strength 山洞入口

神聖之旅 Upper Catatomb

隨著Mordea暴政的滅亡，我由一個流浪者一夕之間成了 Tenebare 城的貴賓。告別 Devon 後，離開了皇宮繼續我的旅程。

回到墓園，將我找回的藥材交給 Vividos 。他收下我的藥材之後十分滿意地說著：「你找回了正確的藥材，當然你完成了這裏的任務也就証明了你已經學會了基本的辨識藥材的能力，現在我可以正式收你爲徒了。凡是要成爲Necromancer的學生都必需通過神聖之旅的測驗……」「神聖之旅？」「没錯，這個旅程將會帶領你與山之王 Lithos 會面，這是成爲一個 Necromancer 的必經之路，没有人可以替代你，當然這意謂著這段旅程並不容易，你可願意接受？」會見 Lithos 不正是我的本意嗎？在我答應接受測試後 Vividos 交給我一個魔法鑰匙並說著：「這個鑰匙是我們地系法術的入門之鑰，把法術所需的藥材放在布袋中，並將這把鑰匙使用在袋上，就可將袋中的藥材配成法術。」我接過鑰匙， Vividos 繼續說著：「首先你必需先學會裂地術（ Open Ground ）以及通靈術（ Death Speak ），對於這些法術你可以參考我二樓圖書室中的書籍，你也可以使用那裡的藥材試著配出這些法術。在學會這些法術





●Lor Ben

袋內，可以找到另一把鑰匙，把它放在鑰匙圈內收好。沿原路回來，拉動北方小房間內的拉桿打開通往北方的門，一路向北跳過擋路的河流。在北方有個守門的眼怪（Seeker）打敗牠之後，使用鑰匙圈開門。門後是一個大廳，前門有兩個骷髏兵守著。我想你大概不會笨到與兩個骷髏兵為敵吧！繞路到大廳後面，爬牆進入大廳中央。爬到中央的房間的頂樓，就可以找到Slayer。Slayer的攻擊力相當強，在最後一擊時還能召喚出雷電將對手來個五雷轟頂，不得好死！運氣好的話，連巨魔都可以在三招內幹掉。同樣的祝福你們旅途愉快！

聖浩85.9.15



▲終於得到了Slayer

▲Slayer 地底城起點



▶咦？這裡藏了把鑰匙。

▼由眼怪把守的門

▲閃電釘頭槌地底城入口

▲Slayer 大廳入口處的鑰匙

之後，到北方不遠處的一座靠山的小屋，在那裡使用裂地術打開山壁，進入後就是所謂的 Upper Catatomb了。在那裡你必需找到前幾代的 Necromancer，使用通靈術和他們交談，他們將帶領你見到Lithos。」在聽完 Vividos 的說明之後，我來到圖書室在書桌上找到了一本記載著有關這兩個法術的書：

裂地術（Open Ground），藥材：Blood、Blackmoor，咒文：Des Por Ylem。

通靈術（Death Speak），藥材：Blood、Bone，咒文：Kal Wis Corp。

我試著配出個這兩樣法術並拿走一些藥材以



備不時之需，接著往北方出發，開始了我的第一段神聖之旅。



▶記載魔法的書本

◀整頓裝備，再次出發



▶墓園北方的小屋

◀開啓 Upper Catatomb 入口

來到了墓園北方的一個屋子，門口有個鬼魂把守著。我繞路把鬼魂引開後順利進入屋子。屋內看來像是一座祭壇，北面的牆是一面山壁。看來 Vividos 說的就是這裡了吧！我對著山壁，祭出裂地術（ Open Ground ）開出了一座山洞，通過山洞進入了這個不祥之地。

死亡的邀請 Necromancer 之行

Upper Catatomb 是一座巨型的迷宮，我一進入就遭到不少不死怪物的攻擊。大概是冤死在此地的亡魂吧。在我四處探險之後發現整個迷宮是由入口處向東北方延伸的。在入口東北方不遠處有個房間中有個僵屍走動著，當我要進入一探究竟時，地板突然陷落我一時不及反應跌到了迷宮的地下洞穴去了。



步步危機的 Upper Catatomb

◀打不開的門直接用爬的比較快！

跌到地下洞穴使我受了點輕傷，看看頭頂上的洞我想大概爬不上去了，只好在地洞中另找出路。

延著洞穴的路向西邊的路走，意外地發現了第一個 Ne-cromancer 的遺體。照著 Vividos 的說法，我使用了通靈術（ Death Speak ）遺體突然坐了起來並和我交談。 Necromancer 說道：「來得好，孩子！我是你旅程中的第一個 Necro-mancer。」「第一個？」我問著。「是的！我們已經知道你接受了神聖之旅的考驗。而我們的任務就是幫助每個學生見到我們的主人－山之王 Lithos 。」「幫助我？」「是的，你必需一一地會見每一個 Necromancer ，我們每個人都會教你一項法術，而這些法術將是幫助你通過我們的測驗的工具，希望你能善用它們。孩子，準備好學習我的法術了嗎？」「是的，老師。」「嗯，注意聽好，我只教你一次：這個法術叫做死亡面具（ Mask of Death ）將 Wood 和 Executioner's Hood 混合，並吟唱著 Quas Corp 的咒文就可以配成了。這個法術可以使你暫時停止呼吸和心跳表面上看起來就像屍體一般，有些生物是不攻擊死屍的。現在你的旅程才眞正開始呢！向下一位 Necromancer 出發吧，我的學生！」 Necro-mancer又回復原來的樣子。我仔細的抄下他的話語，並使用身邊的藥材配出了死亡面具的法術。

由原路回來，這次我選擇北方的另一條路前進。爬上北面的山壁，沿路直走，突然遇到了三隻惡魔迎面而來並對我展開攻擊。我趕緊使用死亡面具的法術，我整個人倒了下來。幾分鐘後我回復了知覺，只聽到惡魔們正大吼著，並高舉雙

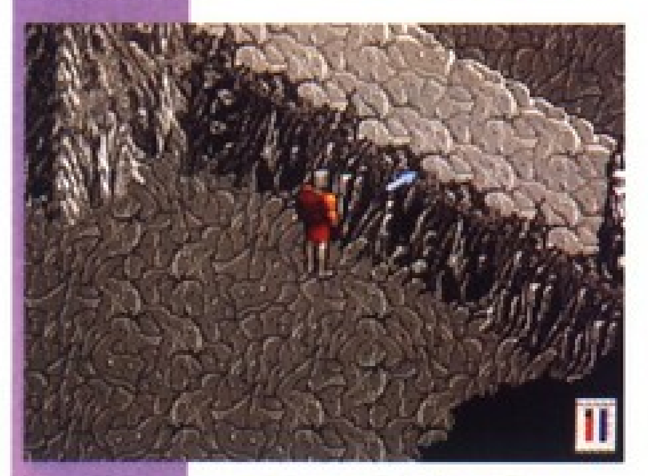
遊戲攻略

手，似乎正在舉行勝利的儀式，看來他們大概認爲我已經死了。我趁機偷偷地溜走。



▲會見第一位地系法師

通過惡魔的走道後向北不遠，我找到了第二個 Necromancer。使用通靈術和他說話：「恭禧你通過了第一個考驗，我叫 Bn tos 是第七任的 Necromancer。現在我將傳授你我的法術，仔細聽好：我所要教你的法術名爲石之肉體（Rock Flesh）所需的藥材 Wood 及 Dirt 施法時使用 Rel Sanct Ylem 的咒文，在法術作用的期間你的肉體將有岩石般的強度，能抵抗大部分的傷害。時間不多了，向你的下一站出發吧！」



▲死亡的測驗開始了！



▲可怕的惡魔，溜之大吉！

我又多學了項法術，並成功地配成了石之肉體。離開 Necromancer 我由北方的通道繼續前進，來到北方的通道，我大略地看了一下，這是一條筆直的通道，四週充滿了游離的電氣，看來並不安全。爲了安全起見我試著使用新學成的石之肉體的法術，瞬間我發覺整個身體開始硬化，皮膚也漸漸地失去了各種感覺。我感到全身及不舒服，移動也變得遲緩，但可以確定的是我暫時是金剛不壞之身了。小心進入這個充滿電氣的通道，突然空氣中形成一道道的閃電向我襲來。我被擊倒在地，但並沒有受到任何傷害，我盡最大的努力快速通過雷電通道。

通過通道之後延著唯一的通路向西南邊出發。一個轉彎之後見到了第三個 Necromancer。「你終於來了。身爲一個地系法師，將終生與死亡和靈魂爲伍。在未來的旅程中你將會遇到更多的考驗，混合 Blood 、 Bone 和 Wood，吟唱 Kal Corp Xen，這個法術名爲召靈術（Summon Dead）將它施在地上，就可召喚出一個不死生物幫助你。去吧！下一位 Necromancer 正等著你呢！」聽完 Necromancer 的話之後，舉手一揮，我被傳送到另一個地方。

▲充滿雷電的不祥通道

第二位地系大法師

我照著配出一些法術備用。向東南方走，當我跳過東南方的山崖之後，迎面而來的是個最難纏的骷髏兵，而東邊不遠處就躺著下一個 Necromancer。我立即使用召靈術召來另一個骷髏兵纏住敵人，我則趁機溜開與 Necromancer 交談。

Necromancer 坐了起來，看了我一眼：「他們告訴我你來了，我也暗中注意你很久。從你的舉動中，我懷疑你來學習我們法術並不是誠心的……」「我……」「住口！不用狡辯」Necromancer 突然用嚴勵的眼光瞪著我「我說話還輪不到你插嘴。照例，我還是會把我的法術教你，但是如果其他的 Necromancer 問我對你的看法，我



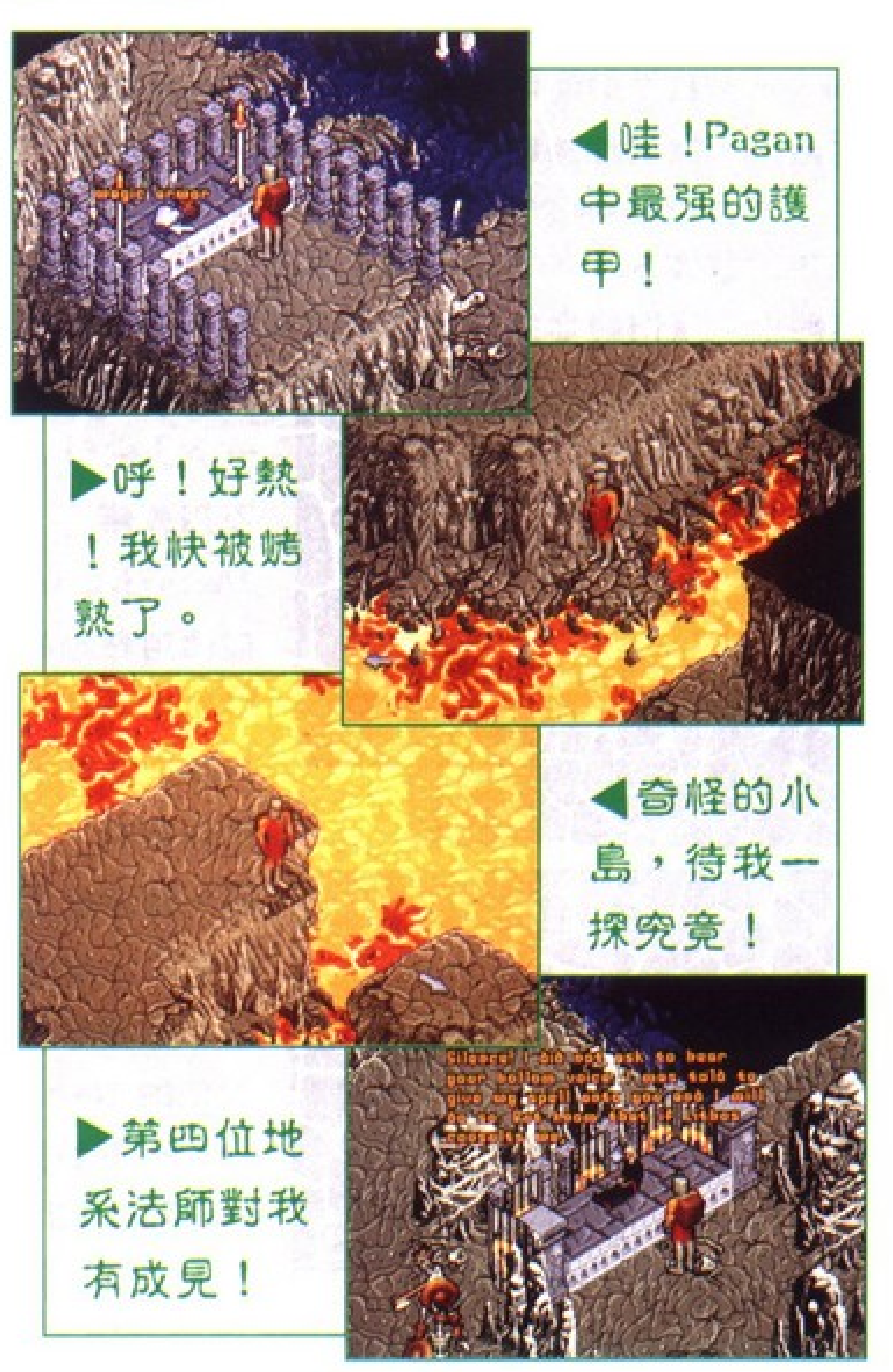
▲學習召靈術



▲哈！現學現賣！

會老實的告訴他們，我對你的印象很不好，我認為你來此一定是另有目的……」「是！老師。」我唯唯諾諾地回答著。「我要教你的法術是超渡術（ Grant Peace ）藥材是Executioner's Hood和 Blackmoor ，咒文是 In Vas Corp 。」說完，Necromancer 又將我傳到另一個地方了。

「這個 Necromancer 的確是個厲害的法師，竟然能夠看穿我的心思，看來我的舉止得更加注意才行」我心想著並向著東北方的路探去。這裡是個巨大的廣場，只有很少的敵人。我在此地稍做休息之後，走近廣場中央的王座。來到了另一個地洞，接受更大的考驗。在地洞的南方不遠處，我找到了一幅魔法鎧甲。地洞的西方是一片火熱的熔岩，我試著跳到熔岩中央的大島尋找出路。在大致環顧之後發現四週都是一望無際的火海沒有明顯的出口，只是在大島的北方有個孤立的小島似乎有點詭異。於是我退了幾步跑步跳到小島上，原來這個小島也是個傳送站，離開了這個酷熱的地方。



◀哇！Pagan中最強的護甲！

▶呼！好熱！我快被烤熟了。

◀奇怪的小島，待我一探究竟！

▶第四位地系法師對我有成見！

再來的路程中，我遇到了更多的不死生物的攻擊，還好都被我一一“超渡”了。沿著唯一的路徑向西走去，在路的盡頭終於見到了第五位 Necromancer ：「你已經快完成你的測驗了，再過去就是最後的 Necromancer 了，他將指引你去見山之王，準備好學法術了嗎？」「是的！」「好！使用 Wood 、Dirt 、 Blackmoor 與 Vas An Corp的咒文，你將得到山之王 Lithos 的祝福，在你受到重創，生死之際 Lithos 將會神奇地治好你所有的傷害。去吧！最後的 Necromancer 正等著你呢！」 Necromancer 說完將我傳送到最後的地洞。

延著最後的地洞向西北前進，經過一些陷阱之後見到了最後的 Necromancer 。使用通靈術，Necromancer 說道：「我是最後一位 Necromancer了，你已經証明了你的能力。現在我將指引你會見 Lithos 的路－延著這條路走去你將會回到Upper Catatomb 。在那裡你必需先找到一個岩石洞穴的入口。進入洞穴後沿著你的路前進，最後你將會到達一座大門。一座厚厚的大門，一般人的力量是沒辦法打開的大門。」「大門？」「是的，注意聽好這個法術－在吟唱 In Ort Ylem Xen 時同時混合 Blood 、Bone 、 Wood 、Dirt 及 Blackmoor 就能配成召喚巨人（ Create Golem ）的法術，由於這個法術是召喚土元素的巨人故施法時要施在有泥土的土地上。只有土元素巨人力量才可打開這個巨門，山之王就在門的後面，能否見得到他就看你的造化了，去吧……」 Necro-



▶哇！從這麼高跳下來，好痛！

◀會見第五位地系法師

▶學得最後的地系法術

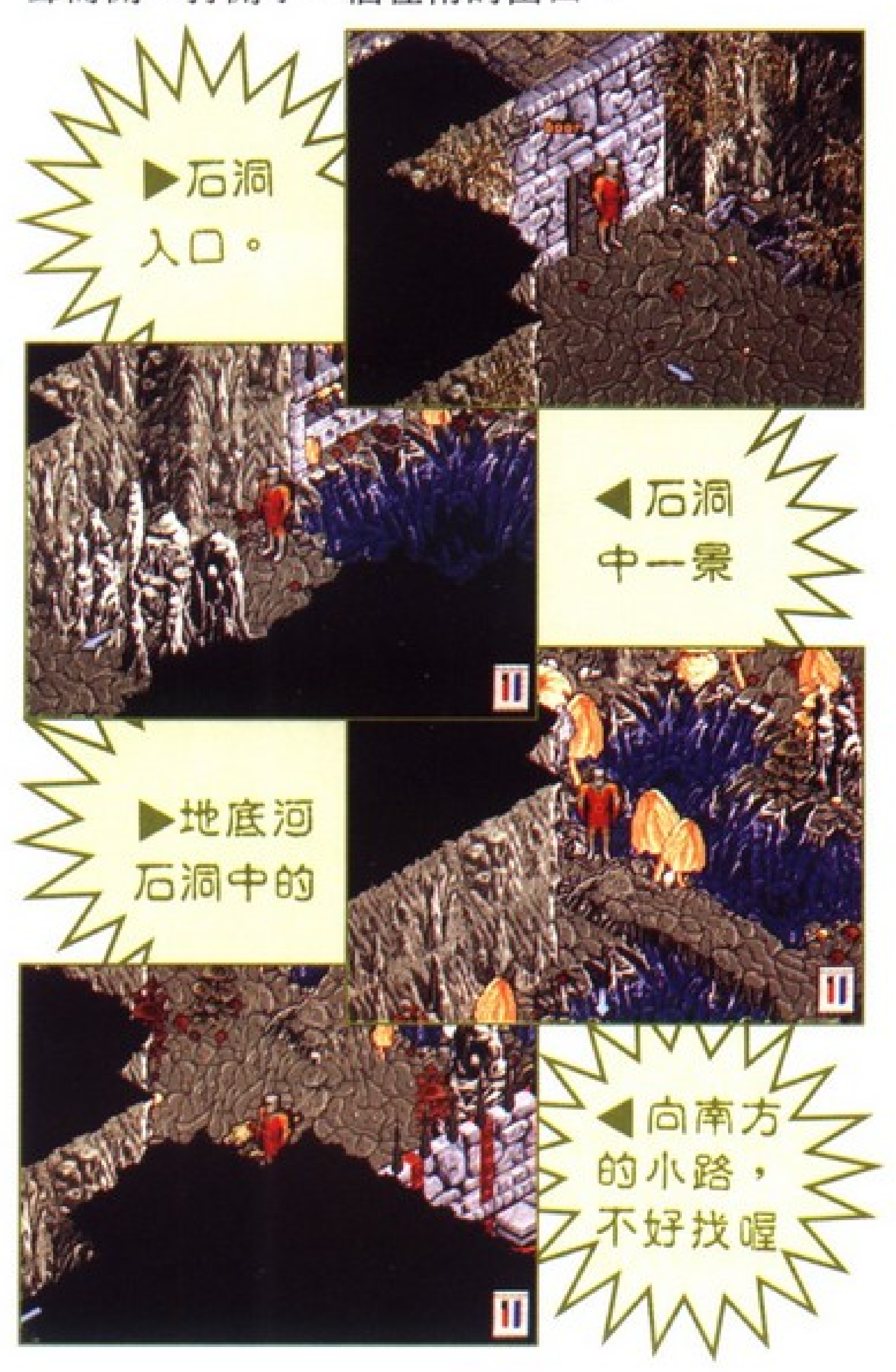


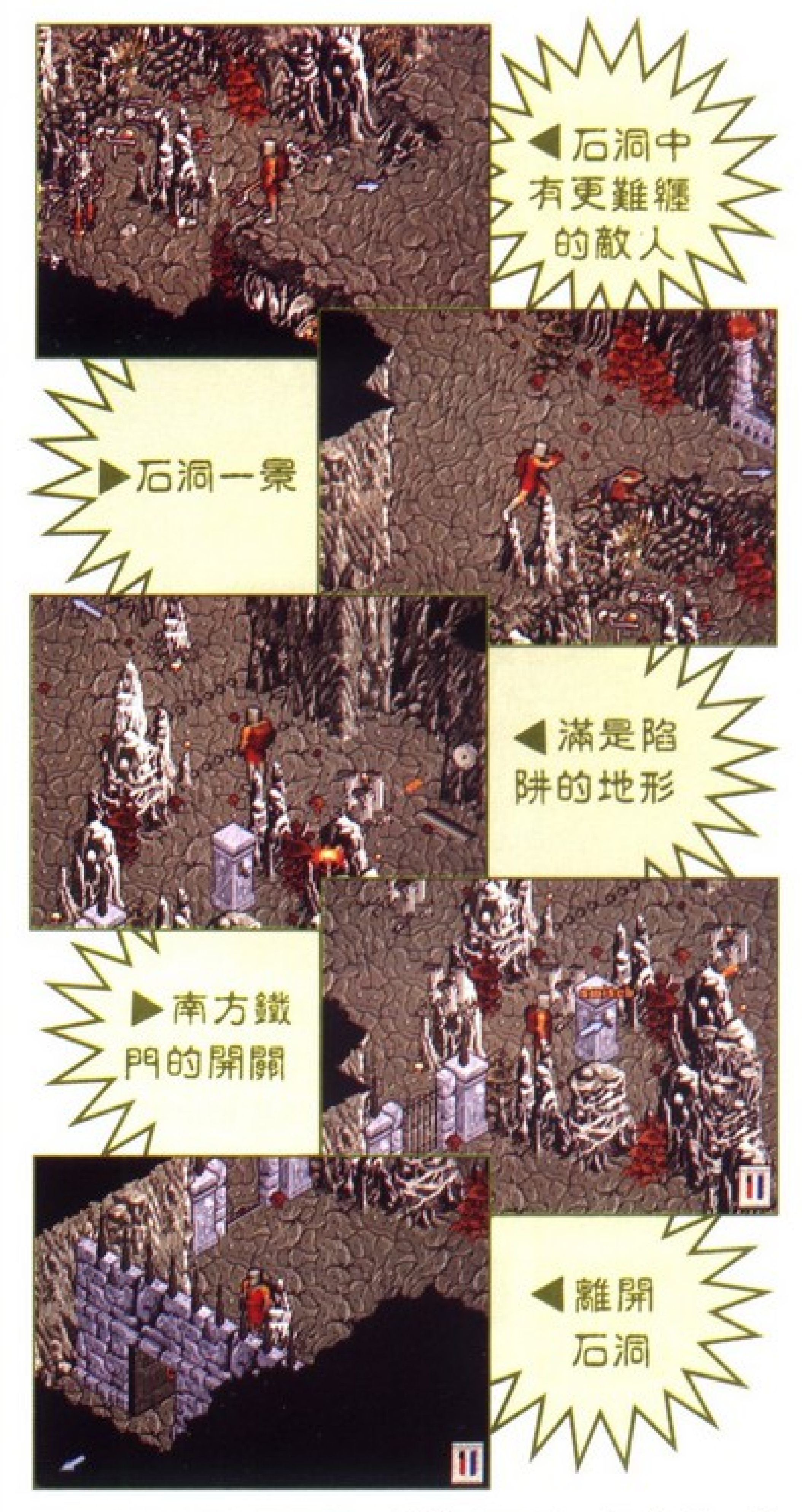
mancer在沉默中閉上眼睛。我由他北邊的出路回到了 Upper Catatomb 。

死亡的考驗 會見LITHOS

回到Upper Catatomb沿著路向南走。繞過一面牆後，在南邊不遠處我找到了一個通往一個石洞的門，想必就是這條路吧！我進入了石洞。

這是個十分大的石洞，洞中有許多岔路分別通到許多地方，只是我發現大部分的路都被鎖住了。沿著南邊的小路一路往南，石洞中四處是敵人和陷阱使我花了不少時間探索。在石洞中，我唯一能走的道路就是一路向南，我不知走了多久，最後來到了一個鐵門。附近還有個由陷阱保護著的開關。我小心通過陷阱打開開關，鐵門也應聲而開，打開了一個往南的出口。



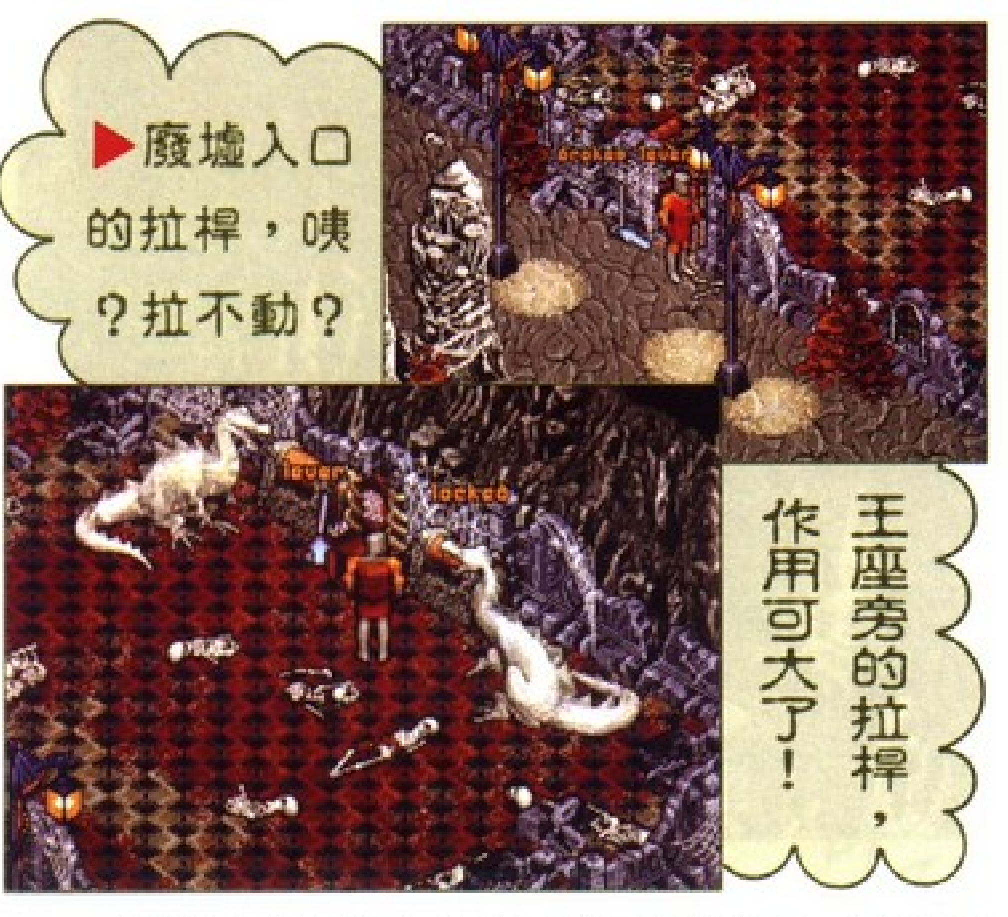


由出口出了石洞，我進入了另一個廣場。在廣場中央有一個看起來又老舊又厚重的大門，這大概就是 Necromancer 所說的門了吧。門前正好有些泥土地，於是我使用法術召喚出巨人把門打開。進入大門，看來這是最後的測驗了。



進入大門後，我四處逛了逛，在門後的洞穴中只有北方有一座廢墟。廢墟大門的拉桿大概是

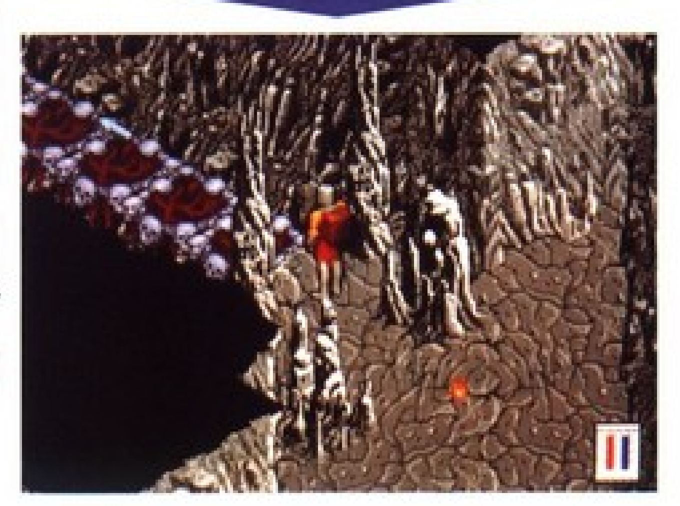
年久失修已經不能用了，我只好找一面矮牆爬了進去，仔細地察看廢墟四週，在王座的旁邊有個拉捍，拉下之後四週卻沒有特別的改變，我有點失望。「看來是沒有路了，只好再四處看看吧！」我暗自想著。



就當我回到洞穴入口處的西北方時，發現原本空無一物的山崖，現在竟多了許多浮板直達對岸，且每個浮板都會隨著時間消失和出現。大概是被剛才的拉捍起動的吧！我計算好浮板出現的時間小心地走到對岸。

沿路再向西，又是一個山谷。山谷間有幾個移動的浮板，我看著浮板的去向，在每個浮板中跳躍著前進，好不容易通過了這個要命的地方。

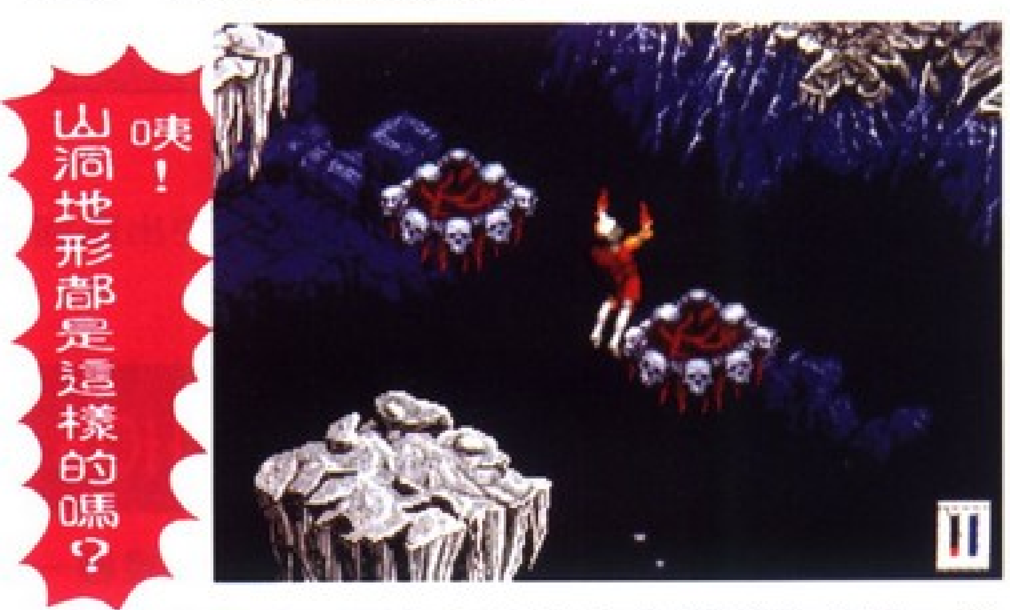
哇！掉下去準沒命！





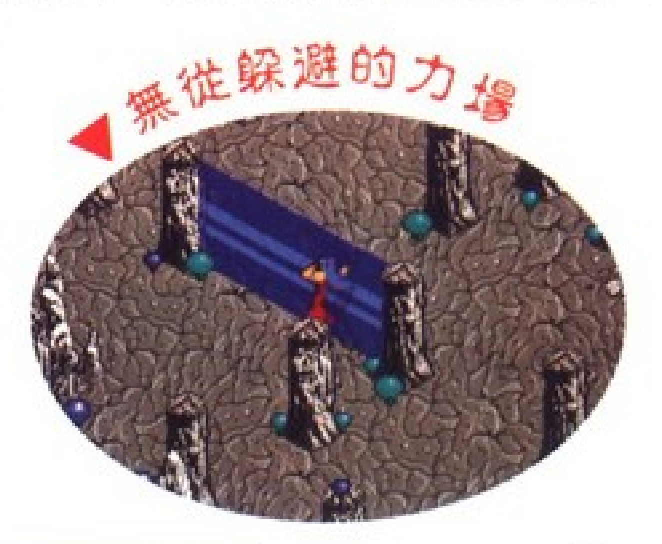
步步奪命

通過後，路轉向北方。又是一些會消失的浮板，有了前兩次經驗，對這類的考驗我已經熟練多了。算準距離看準時間，我慢慢地跳過一個個浮板，到達西北方的彼岸。



到達此地，西方有個鎖住的門擋住去路。我只好先向北方走去，北方是一個滿是力場的洞穴，還好力場的殺傷力都不大，我沿路向北中了不少力場受了些輕傷。洞穴北方的盡頭有個寶箱。箱內，我找到了一把鑰匙和一個魔法寶石，我把鑰匙加入我的鑰匙圈中，帶著魔法寶石可以使我不受到這些力場的傷害。回到原來鎖住的門前，使用鑰匙圈開門，繼續我的探險。

◀無從躲避的力場





通過門後，延路前進。在南邊有個小湖，湖中有個小島。我注意到小島中央的一具屍體中似乎有個反光的東西。於是我利用湖中的浮石跳到小島上，果然在屍體中找到了一把鑰匙。我把它扣在鑰匙圈內離開小島。

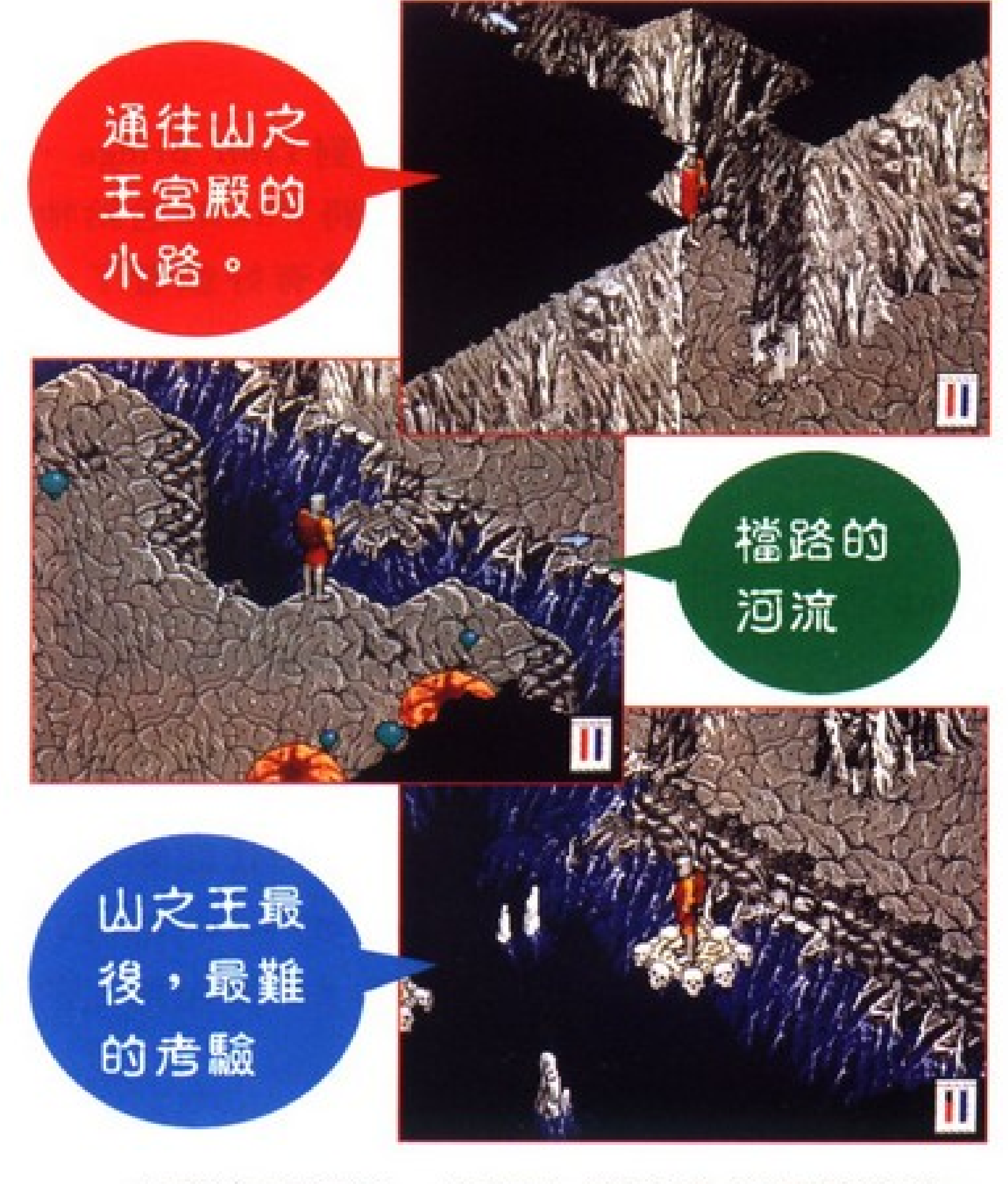
再向北走去是一個大湖，中間有幾個浮石延


▲跳遠的技術愈來愈好了


▲找到屍體中的鑰匙

▲連跳回來也是考驗

伸到對岸去。一步步地跳到對岸，再向北走。在北方不遠，西北面的牆中開出了一條十分狹窄的小路。進入後跳過河流，找到了一道鎖住的門。使用鑰匙圈開門後沿路向西，又是幾個危險的移動浮板。我小心跳到對岸後向北，到了一座巨大的岩洞，一個個骷髏兵排列站著，看來對我並沒有敵意。我大膽地在兩排骷髏兵中向西北前進，所有的骷髏兵揮動著武器向我敬禮，看來我大概已經通過了山之王的考驗，我已經到達了他的宮殿了。再向北走，終於見到了 Necromancer 的主人—山之王 Lithos。



山壁中出現了一個巨大的頭像並和我說話：「陌生人，你已經通過我的的考驗。到底何事使你冒著生命的危險來見我？」「我……」我本想向Lithos 詢問著離開 Pagan 的方法，但是我同時想起了第四個 Necromancer 的話語，立刻改口：「Lothian 已經死了，現任的Necromancer 是 Vividos ！」「這個我已經知道了，還有呢？」「我想成為 Vividos 的學生。」「成為 Vividos 的學生？你想成為下一任的 Necromancer嗎？」「是的！」「好！很好！那麼現在跪在你的主人面前，向我祈禱吧！」突然間一個大地震使我跪了下來：「是的，主人！」「好！你已經是我們的一員了。我現在給你一個任務—Lothian 已經死了，我將把他的身體與靈魂召回到我身邊和其他所有的 Necromancer 在一起。所以你必需把 Lothian 的遺體祭祀給我，你是Vividos 的學生，他會教你祭祀的方法。去吧！希望在下次見到你的時候，你將成為一個「 Necromancer 。」Lithos 說完之後就消失了。在宮殿南方有一個傳送站，我走近後傳送站被起動了，以後我就可以使用傳送器回到這裡。我決定先回到墓園找 Vividos ，好完成 Lithos 給我的任務。


▲哇！排隊迎接我？



「唉！原本以為見到 Lithos 就可以找到回去的路，想不到希望又落空了。我到底能否找到回家的路呢？」我暗暗思量著。

～下期待續～

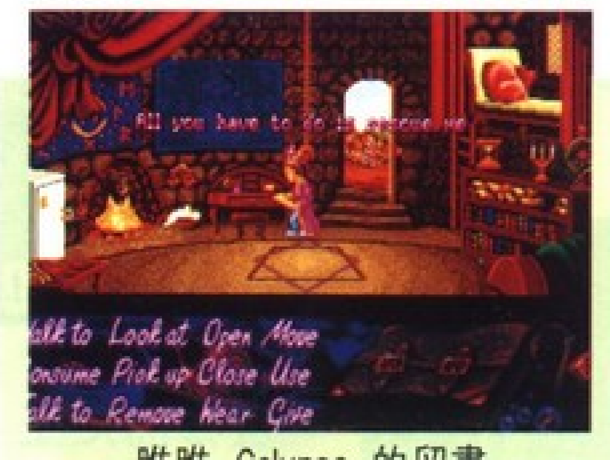
完全攻略

Alex

神通妙巫師



遊戲開始時，Simon 與心愛的小狗狗Chippy 正陷困於 Calypso's House （ AA ）＊請參照第　頁之遊戲全圖。先取下 Fridge 門上的 Magnet，打開Drawer，拿出　Scissors 後出門（ AB ）。



瞧瞧 Calypso 的留書

往右到 AC 處，先與Blacksmith 交談，撿起地上的 Rope 與桌上的 Clapper 。將Rope與Magnet 綁在一塊兒。

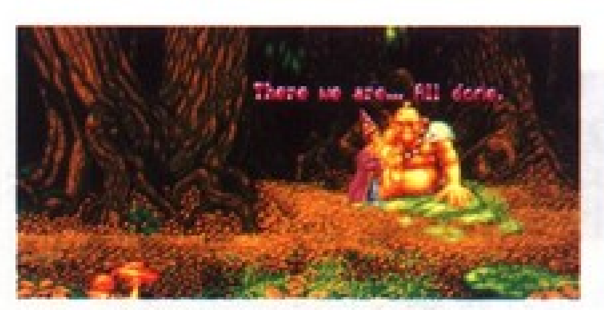
在 AD 處先拿下屋外的 Ladder 再走進屋裡（ AE ），拿取Cold remedy和　Specimen jar　後出門。

進入 AK 的　Drunken Druid ，取下左邊 Fruit Machine上的 Matches ，趁 Dwarf 醉倒時，使用 Scissors 剪下他一小撮 Beard 。

由 AG 步出 Village 到 Forest 。跟 BA 的 Tree Stump 說完話後到 B 處，使用 Handle 撈起 Bucket of water 。

往右到 C 處有隻Troll擋道，暫時沒轍，使用 Map 回到 Village 。

由 AG 到達 Owl Tree 的 D 處，跟 Wise owl 說話，撿起牠掉下的Feather再回頭找牠閒聊。



眞懷疑牠會不會搔癢？

到 DA 處詢問Barbarian有何困難後幫牠拔掉腳上的 Thorn ，接下牠回報的 Whistle。

使用 Map 到Troll Bridge，跟Troll交談並將Whistle送給牠，待牠吹奏後就有好戲看了……。



這是「一陽指」神功？

拾起橋中央的Placard，往右到 EA 處，向 Oaf 問明原委後使用 Bucket of water 幫他的忙……再回到 EA 撿起地上的 Beans 。

使用 Clapper 在 EB 處在的 Bell 上，搖一下 Bell ……沿著Hair 攀爬到 EC ，與 Re-

pulser 說完話後跟她（或他？）親吻一下……老天！竟然變成小豬豬？！打包後由Hair下去。


媽咪啊…那會按奈？

到達 ED 時瞧一眼對岸的 Gorge 會發現底下有人釣魚。由左下角的 Vines 溜下 EE，跟 Golum 聊聊。

利用 Map 回 Village，由 AB 處的 Behind Cottage 穿過到 AH，將 Beans 撒在 Compost 上，待長成後摘下 Watermelon。

到AI使用 Repulser 在 Chocolate truffle door，進入 AJ 後拿取Smokebox和 Hat，到屋外（AI）使用Smokebox在 Beehive，取下 Wax。



別告我虐待動物，純是爲了破檯！

進入 AK 的 Drunken Druid 向 Barman 要杯酒，待他蹲下櫃檯時趕緊將 Wax 放進 Beerparrel，接下 Barman 的 Beer Voucher 後走出屋外（AF），撿起門旁的Beer。

使用 Map 到 Owl Tree，往右到 Centre of the Forest 的 FA 處，看一下 Sign，對著 Holo喊話。

到 F 撿起地上的Rock，湊近瞧瞧，上頭有字。戴上Beard後進入 Dwarf Mine，回答「Beer」即可通過。



我挖，我挖挖挖！

進入 FB 後將Beer拿給打瞌睡的 Dwarf，跟隨他下右邊階梯到 FC，用Feather搔搔躺在地上的 Dwarf，待他翻轉身子時撿起被他壓著的 Key。往上回到 FB，步下左邊階梯到 FD，與坐在中間的 Dwarf 打招呼並取下他左方的 Hook。

用 Key 開門進入 FE，將 Beer Voucher 給裡面的 Dwarf，選擇Gem的回報，回到F處。

進入左上方的 FF，撿起地上的 Paper。



如何對一個「顧人怨」表現友善？

從F處走到右上方的 FG 並進入Cave，往右到 FH 時敲門並進入屋內（FI）。盡量表現友善並喝下 Swampling 所倒的Stem，端上第二盤時趁機裝入 Specimen jar，到第三盤則須「Consume」一下。喝完三盤後移開地上的 Chese，打開 Trapdoor 步下 Ladder 到 FJ，發現 Plank 鬆脫後回到 FH。

往右到Sleeping Giant跟前，前方一處斷崖無法通行，先使用 Map 回到 Centre of the Forest，往右到 FK 跟 Woodcutter 談話，直到獲贈 Metal detector。

回到 Village，將 Gem 賣給 AL 的 Dodgy Geezer，跟他討價還價到 20 gold pieces 才成交。

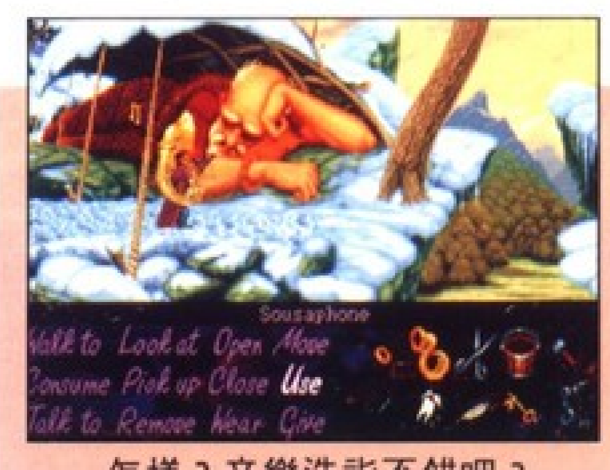
到 A 進入Shoppe（AM），把 Shopping list 拿給 Shopkeeper，買下White Spirit和 Hammer。



看你還吵死人！

利用 Map 到Troll Bridge，往左到 CA 跟Bard談話，受到了噪音而回到C處。再一次到 CA，當靠近Bard時立即用 Water-melon塞住他的 Sousaphone 並接下餽贈。

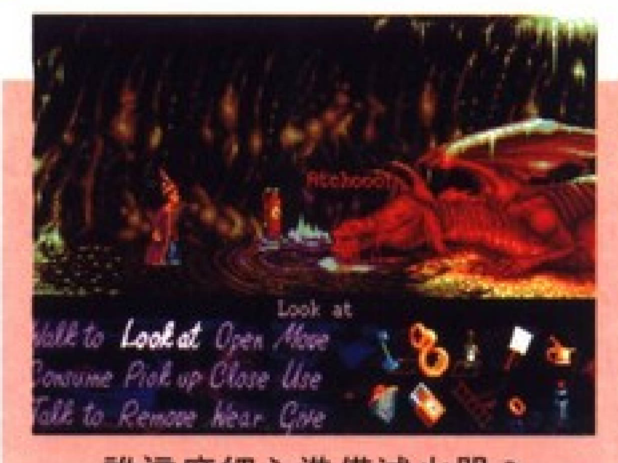
到Cross Roads的 EE 處，用 Specimen jar 跟 Golum 交換 Fishing rod，開始垂釣，直到釣起Ring……。



怎樣？音樂造詣不錯吧？

使用 Map 到Sleeping Giant，衝著 Giant 吹奏 Sousaphone，待他將樹推倒後，往右直走到 Dragon's Cave，進入 HA 在 Dragon身上使用Cold remedy，撿起一旁的Fire extinguisher。

在H處使用 Hook 於 Cave 上方的 Boulder，爬上頂端（HB）將Rope and magnet伸入 Hole內，直到吸上至少40個 Gold coins。



誰這麼細心準備滅火器？

由H處Cave後面小徑進入HC，撿起地上的Rock，上有Fossil。往右到HD跟Tree說話，使用White Spirit清掉它身上的Pink Splodge，再詢問它Magic word。

到Sleeping Giant的GA處使用Metal detector……。

回Village瞧見Shoppe（A）門口有一Box，打開它……撬開Box（FL），從裡頭取出Spell book，撿起地上的Rat bone。仔細一瞧，Box裡面還有張Paper。將Paper放在門縫下，Rat bone插進Lock，撿起Paper及Key，用Key開門到FM時撿起Bucket，由階梯下FN。

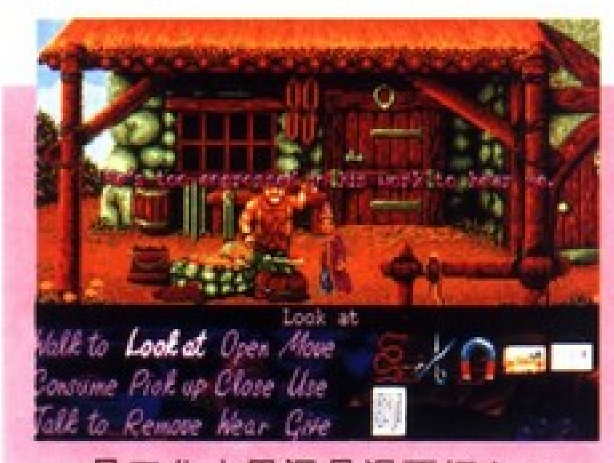


不愧是巫師，把人變成青蛙！

打開Iron maiden，撿起Mints，跟Druid交談後解除身上的Ring（Remove），再回頭詢問Druid有無脫逃的主意。拿取Flaming brand，先後使用Bucket及Flaming brand在Druid身上……趕緊躲進Iron maiden，待風頭過後打開Iron maiden出來向變身後的Druid拿Hacksaw，鋸斷Bars即可重返FF處。

回到Village的AC處，將沾有Fossil的Rock拿給Blacksmith手中的Anvil敲擊，再到Centre of the Forest的FA處，將Fossil由Hole丟給Jones，告訴他用Metal detector尋找Milrith乙事。

再到Sleeping Giant的GA處，往Dirt瞧一眼，拾起Milrith ore。



是工作太累還是漫不經心？

回到Village，將Milrith ore拿給AC處的Blacksmith，請他製成Axe head。

使用Map到Centre of the Forest，到FK的Woodcutter屋前，將Axe head送給他。待他走後進入屋內（FO），拿取Climbing pin。使用Fire extinguisher在Fireplace，移動Hook到地下室（FP）拿取Mahogany。



骷髏頭上也會長草？

用Map到Centre of the Forest的Swampling's house（FI），從Ladder下去FJ，用Nail釘牢Plank後往右到FQ，摘下Skull頭上的Frogsbone。

前往Witch's Cottage的BA跟Tree Stump說話，將Mahogany給Tree Stump服下以取得Woodworm。

回到Village的Druid place（AE），將Frogsbane送給Druid服用以得到Druid的Potion。

爬上Cross Roads的EC處，在Floorboards上使用Woodworm，掉入EF。將Ladder擺進Hole中，往下到EG處，打開Tomb……「Aaaaarr……」……。

再下去一躺，打開Tomb並迅速拉下Mummy背後的Loose Bandage，撿起Staff。



熱愛方城之戰的巫師四人幫

利用Map到Village的Drunken Druid（AF），進入AK後往右到AN，跟四位Wizard交談。向他們出示Staff並付給30 Gold coins，再與之交談以取得Wizkid Wallet。

敲門並進入Witch's Cottage的BB處，拿取牆上的Broom……跟女巫玩「Duel」變身法術，必須贏她三次才能得到Broom。待女巫食言變爲Dragon時，選擇「Abracadabra」然後迅速由牆角的Mouse-hole溜出去。


咦？不是說好不變這麼大的嗎？

使用Map到Dragon's Cave，由Cave後面小徑到HE處，

將 Climbing Pin 插進空著的 Hole 中，往上爬到 HF 。跟 Snowman 說話，使用 Mints （ Consume ）將Snowman 融解掉，往右直走到 Outside Tower的工處。



噢…好爽快！

走近左邊的Door……橋斷了……騎上 Broom 飛過斷崖，在Door前使用 Potion （ Consume ）將身體縮小，由門下方縫隙進入IF……咦？Chippy 怎會在這兒？ 還好小狗機靈，將 Simon 「咬」到門外（IA ）。撿起 Stone 、 Leaf 及 Bucket 內的 Matchstick ，往左到IB。



沒見過小帆船？

撿起池中的 Lily leaf …將 Matchstick 插在 Lily leaf 上面，再擺放 Leaf 於 Matchstick 上頭，竟造成一艘 Boat 。

啓帆到左邊摘取些 Seeds 後再回到 Shore 。將Hair 套住Tap，Stone使用在Seeds上，再將Oil塗抹在 Tap，然後拉動（ Move ） Hair ，往左直到ID處。

瞧一下左方的 Water ……先往左邊的Frog 趨近……。

拿取 Water 中的 Tadpole ，跟Frog 說話，選擇「 Tadploe 」嚇走 Frog 。

摘取 Mushroom 並 Consume一下……終於恢復原狀。拿取樹旁的Branch（ IE ），開門並進入IF。



噢！一幅吃人的模樣

再進去時，立即在 Chest 上使用Branch 。撿起 Spear 及 Shield ，從螺形圓梯步下 IG。

拿起 Chest ，使用 Spear 將左上方的 Skull 勾下，撿起 Skull。扳動 Lever ，將 Chest 擺在 Block 後再扳動 Lever 壓碎 Chest ，扳開 Lever 拿取 Candles。往上到 IH 處。

撿起Sock、Book、 Pouch 及 Magic Wand 。將Sock與Pouch結合在一塊，使用 Pouch 在階梯下的Hole抓取 Mouse 。跟 Mirror 說話。


去吧！塵歸塵，土歸土……

往上在II處碰到兩隻 Demons ，跟牠們說話。拿取 Chemicals並使用在 Shield 上，將 Shield 掛上 Hook ，抽出架上的Book並看一下內容。

再下樓跟 Mirror 交談，選擇「 Spy on the demons on the top floor 」。再上樓找Demons ，答應幫助牠們返回 Pits ， Demons 就會傳授Teleporter的操作方法。

幫助 Demons 返回 Pits 後，走進Teleporter前，先閱讀（ Look at ）一下，在 IH 撿起的Book……。



嗯…裝潢滿新潮的……

傳送到Fiery Pits ，在 J 處撿起 Pebble 及Sapling ，跟 Attendant交談後得到Brochures，仔細看一下……。

將Elastic band裝在 Sapling 成爲 Catapult ，使用 Catapult 射向 Bell ，待 Attendant 走開後拿取櫃檯上的Souveniv matches 。

往右到 JA ，撿起 Floor Wax 後再右進到 JB 。



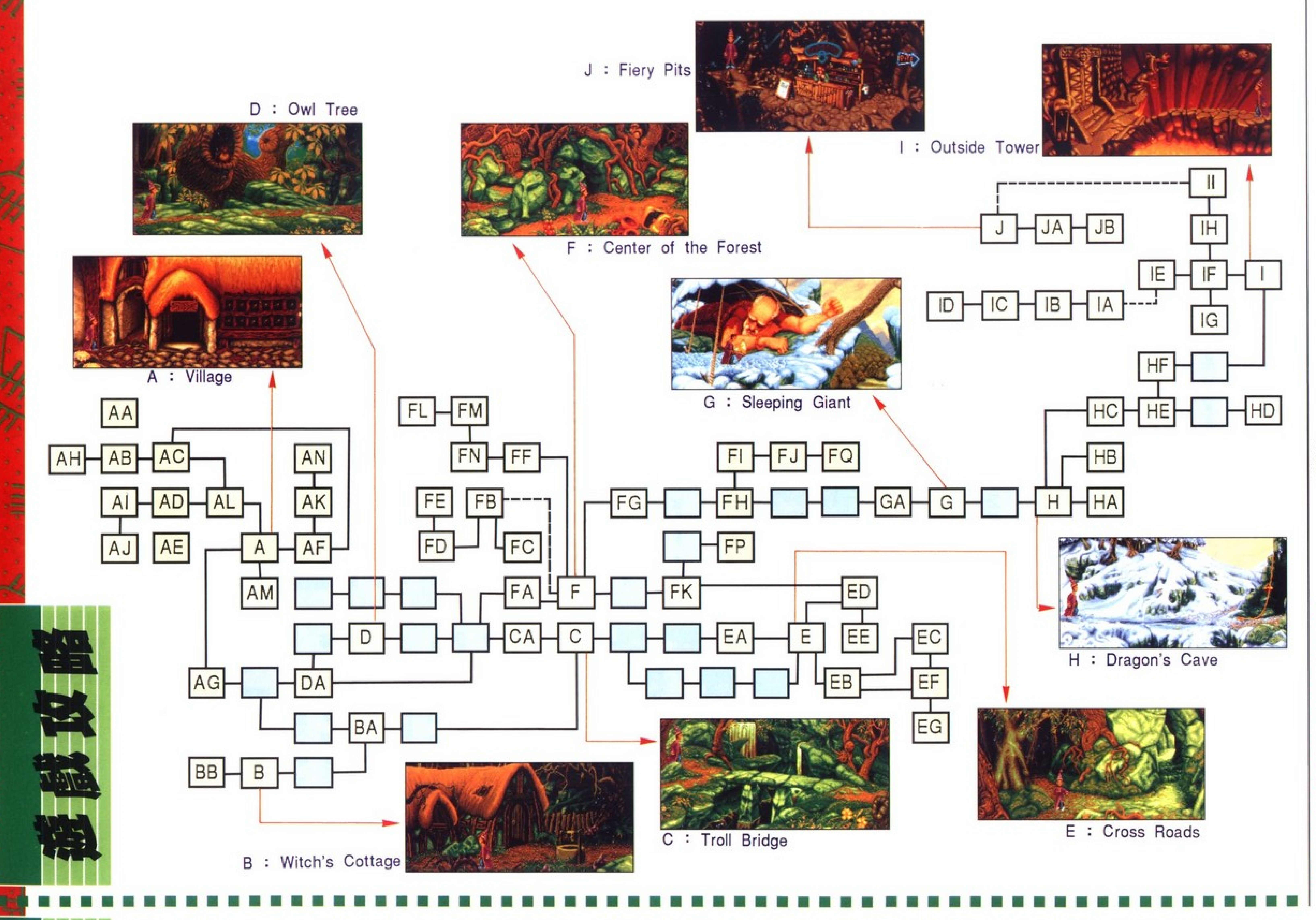
瞧你還不死？

終於到達 Sordid 的藏身處，在 Sordid 身上使用 Magic wand，並用Souveniv matches點燃 Pits ，再使用Magic wand 在 Leva ……。



小心燙啊……

Sordid 竟然復活了？！再進入JB時，迅即將Floor wax倒在 Sordid 跟前…看著他滑入 Leva ，隨著轟然一聲巨響而化爲烏有……。



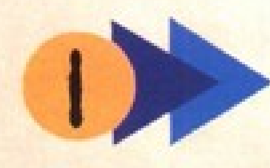
J : Fiery Pits
I : Outside Tower
D : Owl Tree
F : Center of the Forest
A : Village
G : Sleeping Giant
H : Dragon's Cave
C : Troll Bridge
E : Cross Roads
B : Witch's Cottage
II
J JA JB
IH
IE IF I
ID IC IB IA
IG
HF
HC HE HD
AA
FL FM
AH AB AC
AN
FN FF
FI FJ FQ
HB
AI AD AL
AK
FE FB
FG FH GA G H HA
AJ AE A AF
FD FC
FP
AM
FA F FK ED
D CA C EA E EE EC
AG DA
EB EF
BA
EG
BB B

美國加州：地獄的廚房

HELL'S KITCHEN : CALIFORNIA

鬼屋魔影2●完全攻略

●Lor Ben



庭院

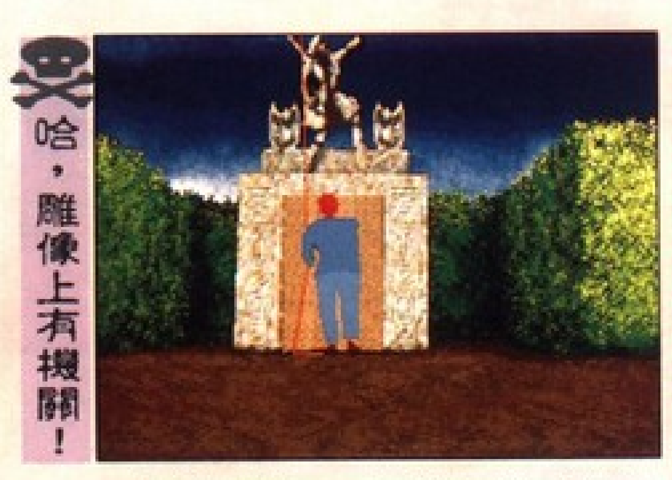
康比炸壞大門，打敗從地上清醒的守衛，取得步槍和子彈。走向大門和大門的守衛發生槍戰。（筆者註：只須打敗兩個就好，庭院中守衛不少，應盡可能節省子彈）

推開擋在庭院入口的石像進入庭院。打敗第一個追來的守衛，可拿到一張相片，先看看屋內將有哪些敵人。走入右手邊第一條叉路，打敗守衛後，在方塊A士的地板處找到一條繩子。回到原處繼續向前，打敗守在十字路口的守衛後直走，來到一個有四個A士地板的空地，拿走勾子後踏上方塊A士的地板會落到地下室。



啊！地板下有個地道

到地下室後，向前走解決地下室的守衛。推開鐵箱可找到一個被鐵箱壓著的方塊J的紙牌，同時地下室的一端會有一個祭壇昇起。鐵箱被推開後不久，會有一隻怪物來襲，打敗他後可得到一把魔法劍。將方塊J放有祭壇上可打開地下室另一端的出口，由另一個出口回到院子，回到十字路口。這次走右手邊的路，進入後左轉，再由中間的叉路進入。幹掉所有擋路的守衛，最後會到達一個由兩株會動的藤蔓所保護的通道。用魔法劍解決藤蔓再前進，解決一個胖守衛，拿走他身上的報紙。將繩子和勾子做成繩勾，並在銅像下方使用，用繩勾拉動銅像的手可打開一個通往古屋地下室的地道。



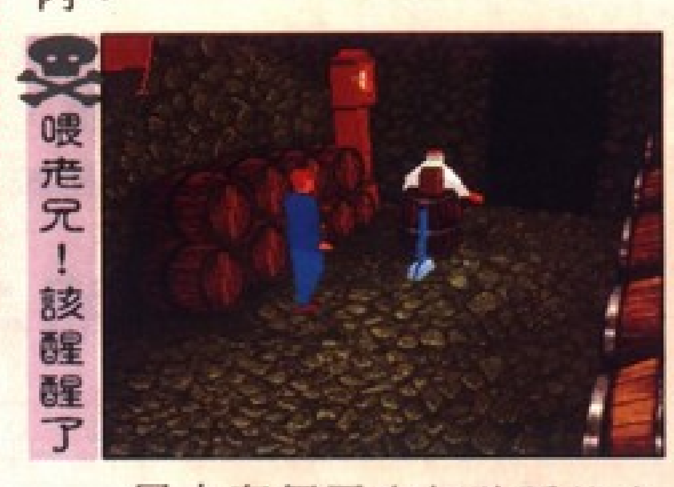
哈，雕像上有機關！

（筆者註：在此區的戰鬥十分困難，所有的守衛都是訓練精良的海盜，開槍的速度都比康比快得多，所以，正面的衝突康比幾乎沒有勝算。但是，還好所有的守衛都是死人，說白一點就是－每個都是“智障”！由於每個守衛都是把槍拿在右手，所以在和他對戰時只要康比的左邊有個東西能檔住子彈，那麼康比就可以很從容地幹掉他了，在庭院中有很多的轉角，善用這些地形的掩護，康比將可以很輕鬆地過關。）



地道

由地道的樓梯爬下來，康比會因樓梯損壞而失足並遺失所有的武器。在平台上可找到一個錢幣，在木橋上拿走紙袋和一支鐵板手。過橋後在屍體旁找到鐵絲，走到鎖住的門，先將報紙放在門縫底下，再用鐵絲將鑰匙弄下，收回報紙得到鑰匙，再用鑰匙開門進入屋內。



喂老兄！該醒醒了

屋內有個正在打磕睡的守衛。先將紙袋吹漲，在守衛後面“爆”一聲把他叫醒。看他滿臉不爽轉身過來要打人時，看準時機，推動地上的拉桿放下水桶，把他砸落海中，拿走他的武器防身。

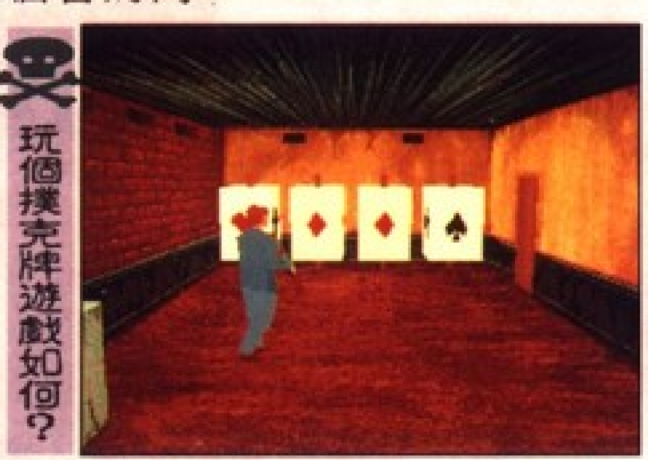
在守衛座位前面的老爺鐘旁，可找到一個機關。用鐵板

手轉動機關可打開一道密門，由密門進入地道，進入電梯到達地下室。

3 地下室

到達地下室，解決第一個守衛可得到一個鐵勾。離開房間，先不要上樓，拿起地上的拍子進入另一邊的房間。

解決房間中的守衛，在房間的另一端有四個骰牌，用拍子或槍打骰牌，將四個骰牌轉成四個方塊A士就可打開地下酒窖的門。



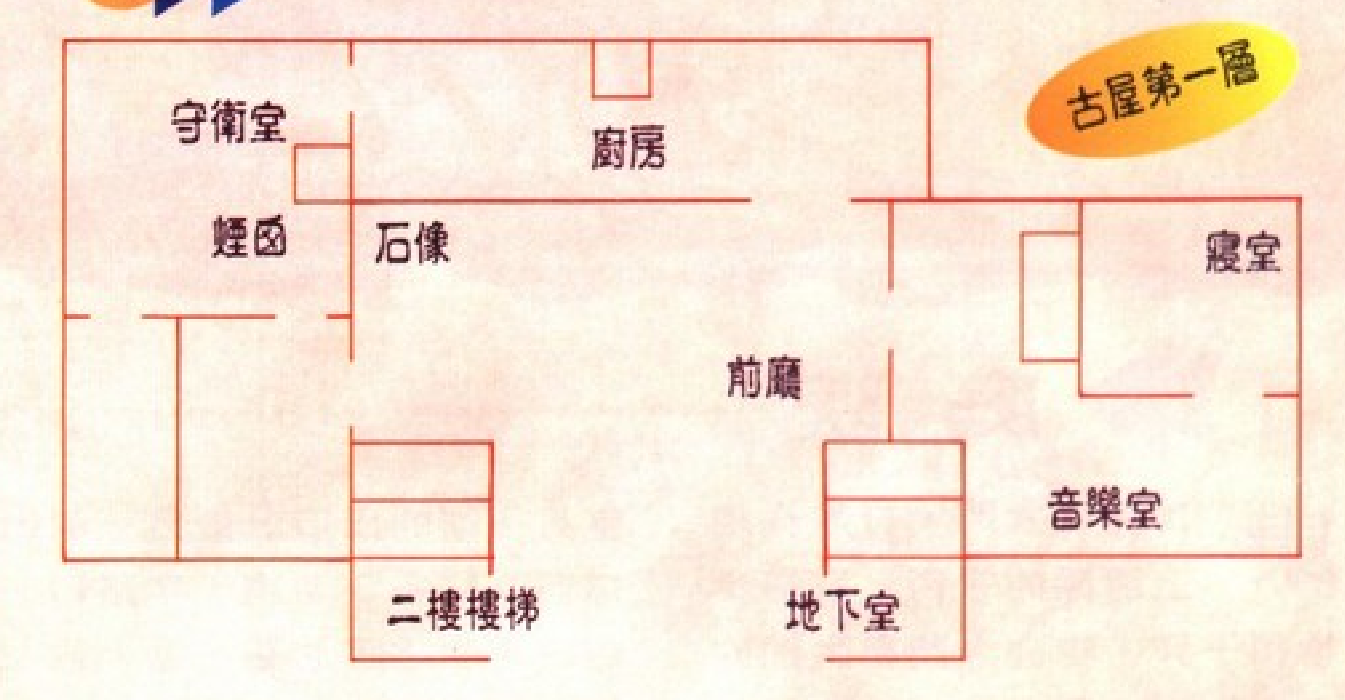
玩個撲克牌遊戲如何?

打敗酒窖的守衛，在酒窖中使用在地道撿到的硬幣玩一下拉吧機，可贏得兩個代幣。

回到原來的房間，會有一個人在牆角休息，他就是赫赫有名的聖誕老人。不要懷疑！幹掉他！拿走他的袋子，裡面有他的衣服。

目前康比子彈有限，等一下進屋子要是引起一陣騷動就不好了。還好現在是聖誕節，這時侯扮成聖誕老人應該比較不引人注意！讓康比將聖誕老人裝換上，由樓梯進入屋子。（若康比没有換上聖誕老人的服裝被屋内的廚子看到，他就會馬上叫來所有的守衛，玩家自認武藝超群的話，可以試試。當然就算換上聖誕服，也不能攻擊廚子，否則他一樣會呼救。）

4 古屋第一層



先快跑進入廚房，這時前廳的石像會放出三叉戟追殺康比。跑進廚房後蹺到大廚的後面，使三叉戟誤殺大廚。（這可能比較難，多試幾次）拿走小電梯旁邊的毒藥和料理台的酒，將毒藥加入酒中。來到剛才的石像對面音樂室的門前，將毒酒送進去。不久，裡面的守衛將會被毒死，音樂室的門也打開了。先拿走石像頭上的王冠，進入音樂室。

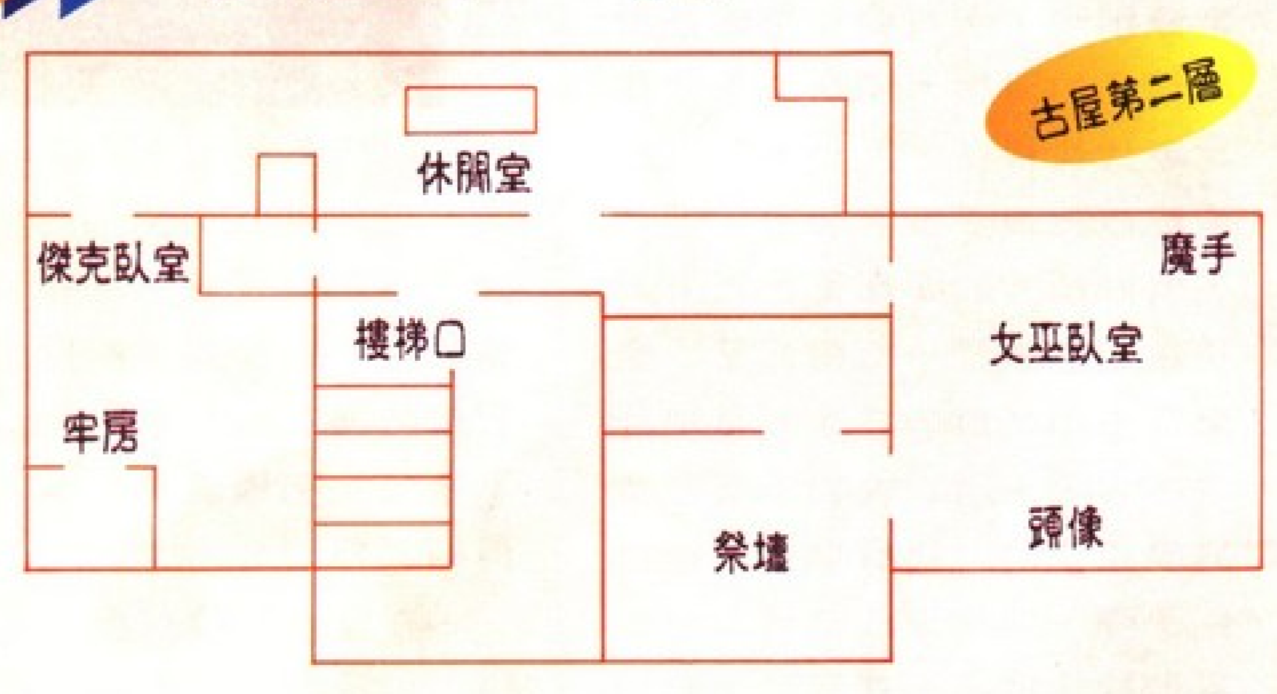


廚師老兄！幫我擋一下吧！

將從地下酒窖贏來的兩個代幣都投入音樂室中的大型音樂箱，可打開樂箱後面守衛的臥室的門，另外在樂箱前面的地上也會彈出一個缺了一角的代幣。拿走代幣，在守衛的臥室中可找到一些防身的物品。（其中機槍已經壞掉了可以不拿）

由樓梯到上一層。

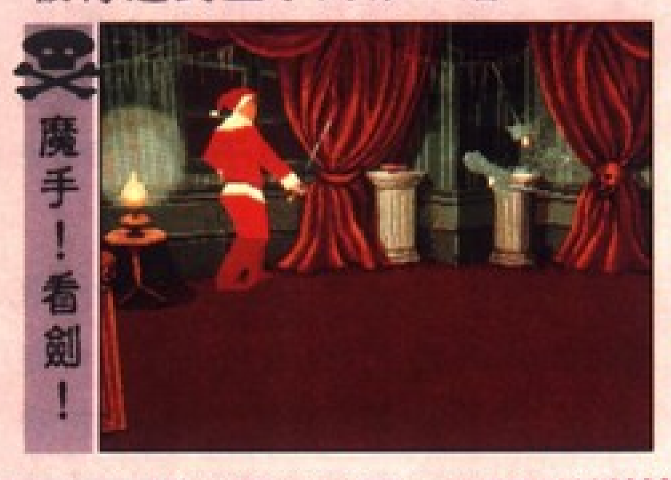
5 古屋第二層



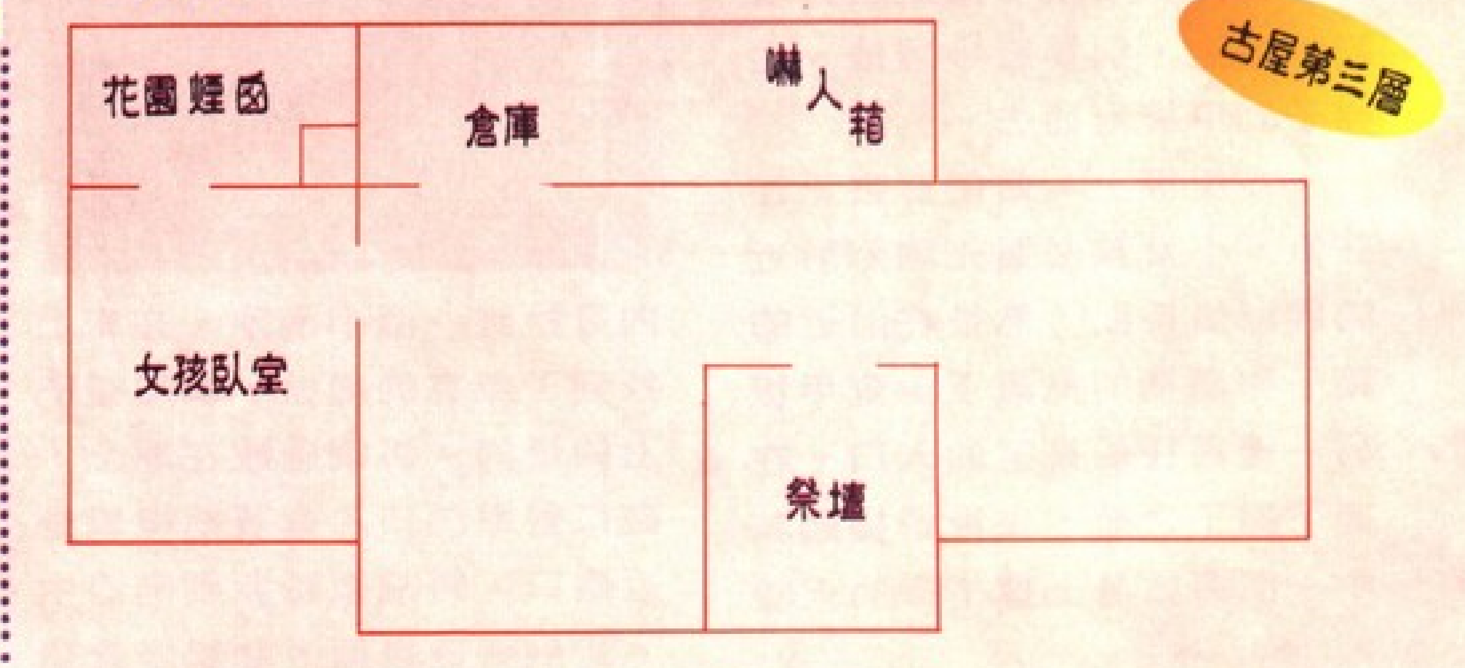
一下樓梯先幹掉守在樓梯口的警衛。進門到達走廊，先到樓梯口對面的休閒室。幹掉裡面的人，拿走他的配劍。

走出休閒室左轉，到女巫伊利莎白的臥室，臥室的牆角有個由兩隻魔手保護的捲軸。用剛才拿到的配劍打敗魔手得到捲軸。走到房間的另一端，將王冠戴在臥室中女王的頭像上，開門到達伊利沙白的祭壇

。拿起地上的護身符，康比會被傳送到屋子的第三層。


魔手！看劍！

6 古屋第三層



走出房間，在左手邊牆後的箱子中可找到一支機槍防身。打敗守在此層的兩個守衛，並拿走他們身上的炸彈和鑰匙。


嚇人箱中有什麼呢

進入對面的倉庫中，使用從音樂箱彈出來缺一角的代幣在倉庫的嚇人箱中，它會吐出一個毛球。

拿走毛球走進小女孩的臥室。（不要理會小丑，它不會攻擊人）臥室的另一個門通往一個由一群毒蛇把守室內花園。站在花園門口，將毛球丟出，蛇群會轉而注意毛球，此時康比就可以自由進入花園。


人造花園

花園中牆角的煙囪和一樓的守衛室是相通的。下去之前先將炸彈丟到煙囪內可幹掉兩個離煙囪最近的無敵警衛。在一陣爆炸聲後，由煙囪回到一樓，打敗守衛室中其他的守衛，拿走守衛室中掛在聖誕樹的裝飾球。

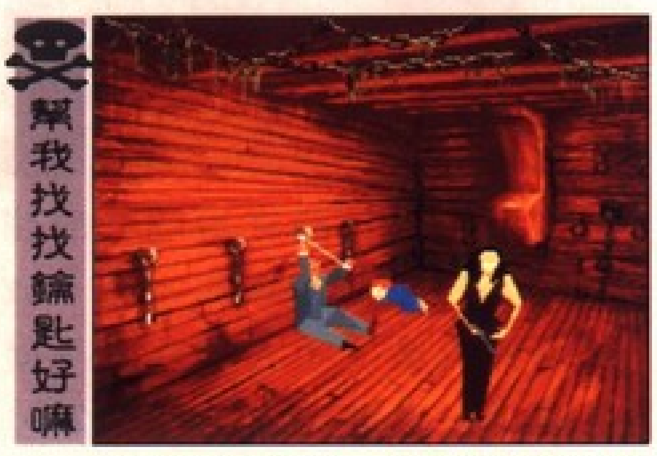
再上二樓，回到休閒室。將裝飾球投入房間中央的彈珠球台，打開獨眼傑克房間的機關，用三樓守衛身上的鑰匙打開獨眼傑克的房門。進入……



哇！中計了

想不到傑克已經知道康比“來訪”。所以設計了這個陷阱，等著康比自投羅網。現在康比成了傑克的階下囚，正當傑克正想著如何處置康比時，康比的姪女趁機溜走了。傑克一看小女孩逃跑，慌忙追出去。此時康比使用在地下室得到的鐵勾打開鐵門逃出陷阱，也追了出去。追到一樓，沒想到一到前廳，大門一開……！伊莉沙白竟然回來了，康比被抓個正著。

7 海盜船


幫我找找鑰匙好嘛

康比被抓後，被囚禁於古屋地底的海盜船內與小女孩關在一起。此時康比雙手被扣，無計可施，只好託小女孩幫他找鑰匙了。（這時玩家控制小女孩）

先環顧四週，將檔住小門的木板推開，走出牢房。在桌上可找到一罐胡椒粉，在鸚鵡架下方有一包鸚鵡的飼料。用飼料餵鸚鵡可得到一些有關傑克的魔杖的重要訊息。

走出房門，門外有個海盜，這時小女孩應盡量避免和他們接觸。先左轉，逃到左邊的木板後面，在木板後面的凹洞躲起來。等到海盜追過頭時再回到原來海盜把守的樓梯，由


喂！要吃東西就得告訴我消息！

樓梯到上一層。

在這一層中有個正在打磕睡的海盜，別接近吵醒他。由梯子到甲板上面去。

在甲板上，幾個海盜正在狂歡。小女孩必需先跑到附近的胖海盜後面，然後在附近的箱子和酒桶的掩護下走到甲板另一邊通往船長室的入口。在爬下繩子之前，先後退撿起其中一個海盜身上掉下來的火線。

由繩子到船長室，在箱子

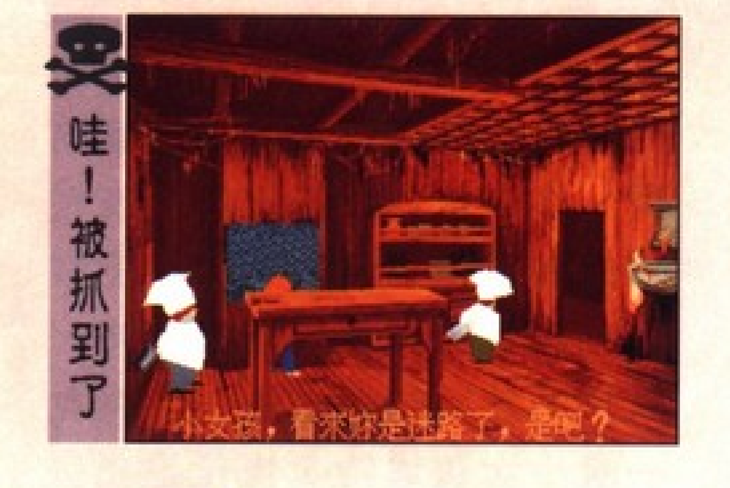

咦！地上那是什麼東西

內可找到一個小鋼砲。在床上找到了傑克的魔杖。拿起櫃子上的燈飾。將鋼砲放在地上，砲口對準門口。拿著胡椒罐走近砲口，將胡椒粉裝到砲口中。走到鋼砲後面，拿起燈飾隨手一丟，引守在門外的海盜開門進來。當海盜走近砲口時，手拿火線走近砲的後面，開砲幹掉海盜。拿走海盜身上的搖鈴走出房間，趁廚子正在睡覺走到對面的廚房。

拿走桌上的雞腳。在小電梯前用搖鈴打開電鈴的門，爬進電梯。在電梯中找到一把鑰匙，同時乘著電梯回到古屋的廚房。

8 古屋

用電梯中的鑰匙打開廚房的櫃子，拿走裡面的冰塊和蜜糖。走到前廳，一個守衛走來



哇！被抓到了

。先將冰塊放在地上，引守衛走近冰塊，他就會自己滑倒。

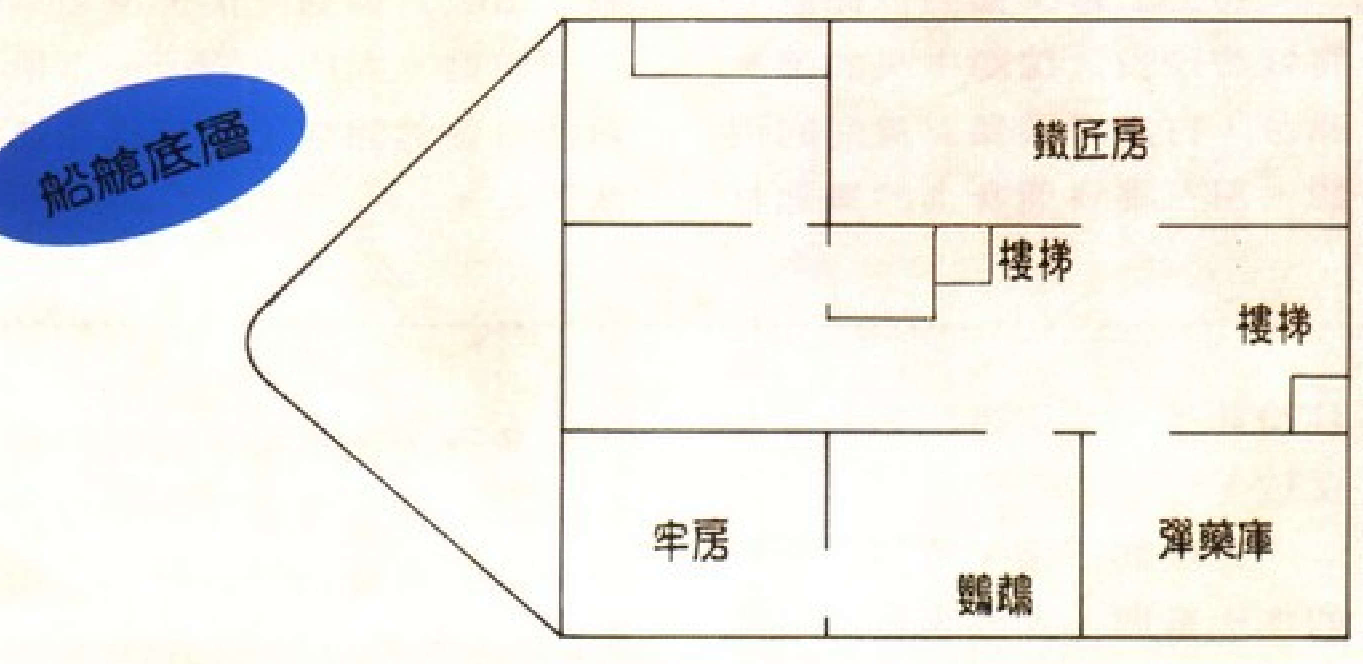
由樓梯到二樓，樓梯口有另一個守衛，將蜜糖放在地上，引守衛踏到蜜糖，將他的腳黏在地上。由休閒室進入傑克的房間，用傑克的魔杖打開梳粧台的抽屜，拿到了手銬的鑰匙。

到女巫的房間，進入祭壇，在祭壇中央使用魔杖，使魔杖附上法力，之後小女孩會被傳送到前廳。

走回廚房，廚房中出現了另一個守衛。同樣地，引他到剛才的冰塊上幹掉他！（所以剛才放冰塊時最好放在門口附近）用搖鈴坐上電梯回到海盜船，這時小女孩會被廚子抓到，送回牢房。

9 船艙底層





這次牢房會多一個海盜看住小女孩，小女孩會趁機將鑰匙丟到康比附近。這時康比必需左右移動雙手，試著拿到地上的鑰匙。（此時玩者又可以控制康比了）使用鑰匙打開手銬，幹掉牢房中的海盜，得到一把劍可防身。

走出牢房，解決另一個海盜。

到走廊，解決走廊的海盜後拿走他身上的導火線。進入牢房對面的打鐵房，幹掉海盜拿走火爐中被烤得火紅的鐵心，桌上的鐵鉗和房間角落的鑰匙。

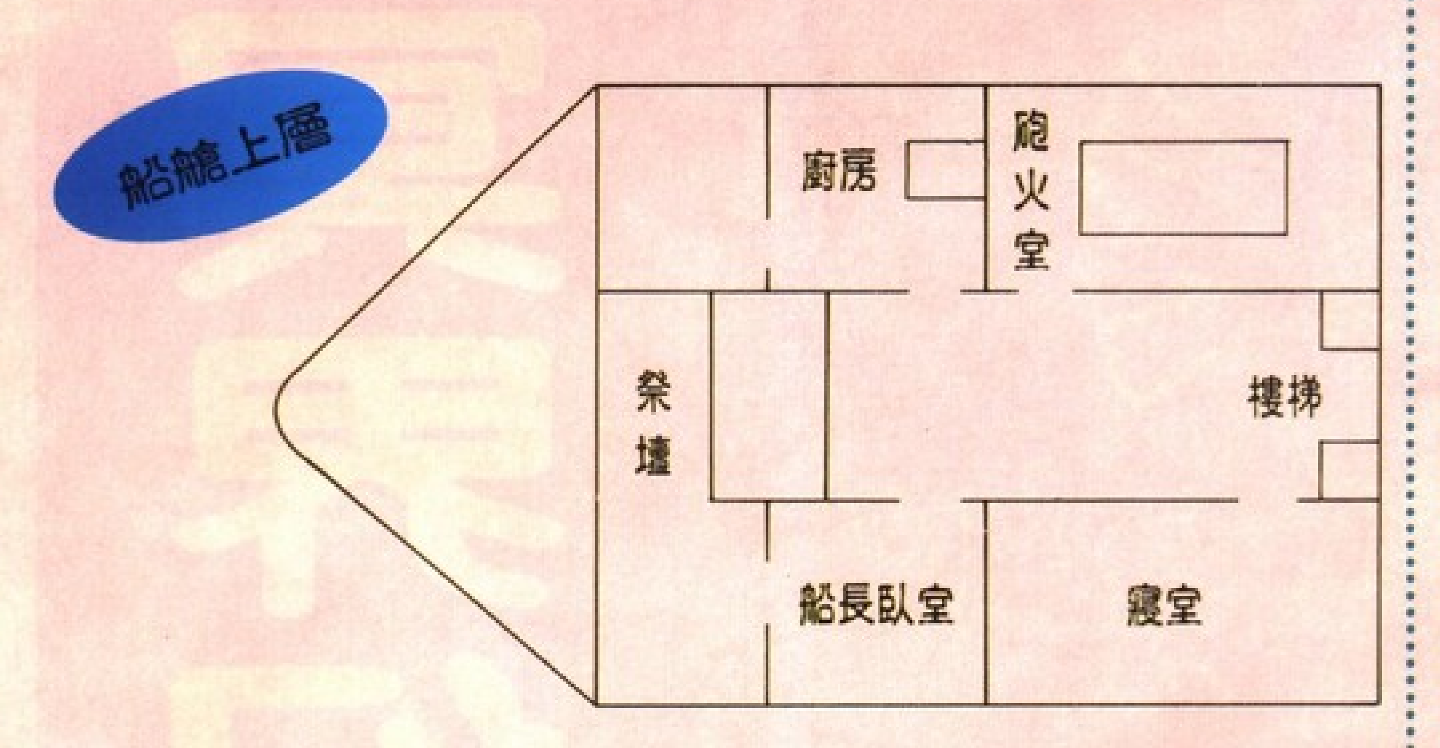


哇！燒紅的撥火棒

用鑰匙打開牢房隔壁的彈藥庫，打敗彈藥庫的守衛，取得一桶火藥。（在彈藥庫中嚴禁煙火，只能用劍對戰，不能用槍，否則……）

由樓梯向上。（此層其他的房間中有藥水和護甲，生命不夠時可自行去拿）

10 船艙上層



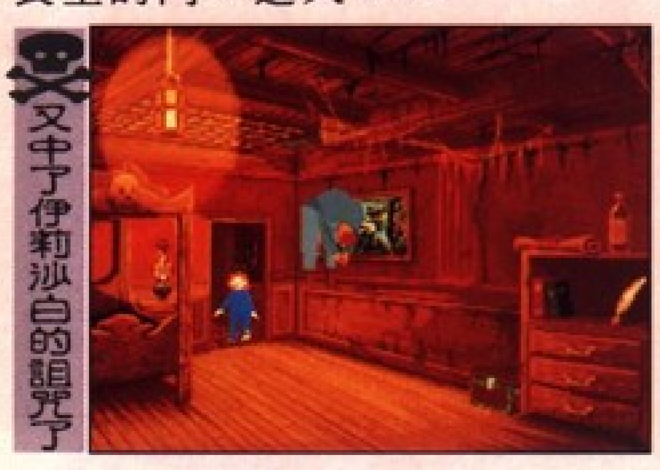
此層中一開始只有兩個房間可以進入，一個是火砲房，其對面則是海盜的臥室。先到火砲房，一個睡著的海盜，幹掉他！拿著鐵鉗走近砲台口，將鎖住砲座下方的鐵鍊剪斷。推動砲台並使砲台方向轉向對面的寢室。

走進海盜的寢室，看海盜們睡得這麼熟還是不要吵醒他們好了，在門口附近放下一桶火藥後離開。（當然，你如果想練練武功的話，只要來個起床號－對空鳴槍一聲，海盜們就起床了）回到砲台旁，將導火線裝入砲台，用鐵心點燃導火線，然後“轟”……。回到寢室，在餘燼中找到了一袋金子。


海盜船的大廚

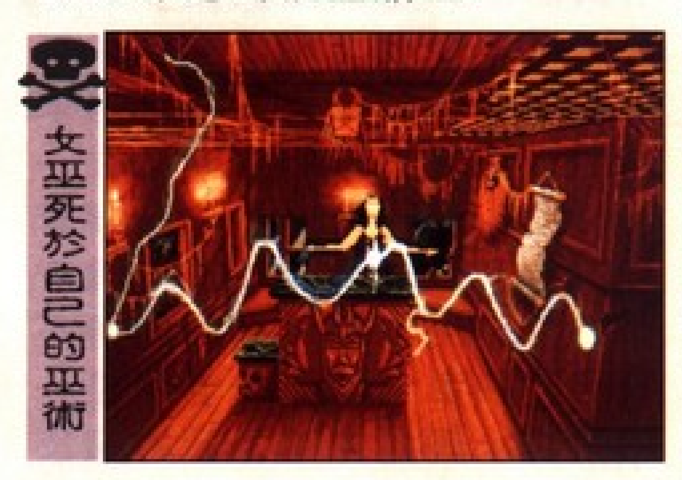
在廚房門口搖動金子，廚房內的小廚子就會開門跑出來。幹掉他們後進入廚房，到廚房後面的房間中，幹掉大廚，拿走他身上的方塊 J 。

用方塊 J 打開廚房對面船長室的門，進入……


又中了伊莉沙白的詛咒了

結果上回伊莉沙白對康比所施的詛咒竟然還沒有失效，康比動彈不得。此時小女孩正好經過。（主角又換人啦！）將魔杖放在房間中雕像的手中，打開通往伊莉沙白的房門。

進入後，趁著伊莉沙白沒有注意到小女孩時使用雞腳，破除女巫的巫毒術。伊莉沙白當場死在自己的魔法下，小女孩被傳送到救生船上。


女巫死於自己的巫術

女巫死後，康比的詛咒終於消失，恢復行動。此時船長的房間中出現一隻不死魔獸，不要理它，由走道的樓梯到甲板上去。



11 甲板

一上到甲板，就看到尼克船長的聖劍在甲板上，但是當康比一接近時其中一個武功較高的海盜將它拿走，同時有三個海盜圍攻康比。將他們解決之後，在其中一人身上找到了一個鐵勾。

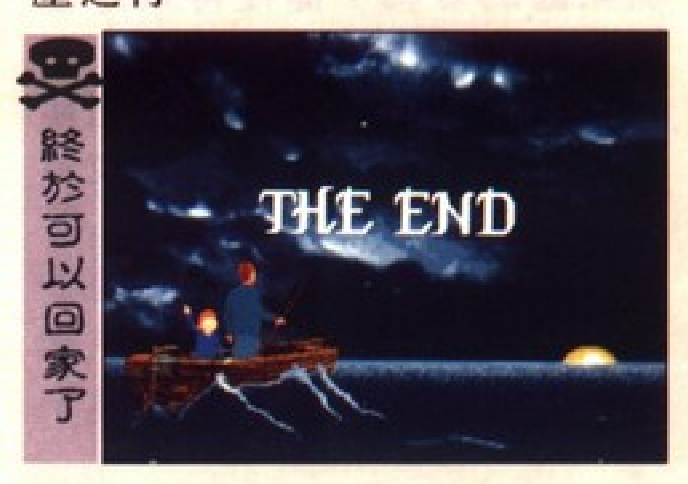

與大副對決

由中央的桅桿爬上去，打敗在船桅上面的大副。用鐵勾從桅桿上的繩子蕩到另一個船桅上，和最後一個海盜決鬥。打敗他後，從桅桿上跳下來取得聖劍。


與獨眼傑克的決戰

此時小女孩又被傑克抓回個綁在船桅上，拿著鐵鉗解救女孩。最後使用聖劍和獨眼傑克展開最後決鬥。（傑克刀槍不入，只怕尼克船長的聖劍）

打敗傑克後，搭上救生艇。最後傑克開砲毀滅一切。報了好友的仇，康比帶著姪女火速逃離山洞，結束了這一段古屋之行。



終於可以回家了



冥界幻姬

／Q.R.C

潘曉安看了一眼儀錶板上的數字鐘，“兩點”。山中的天氣總是如此，這時已經下起點點小雨，偶而還泛起淡淡的薄霧，一陣涼意自背部颼颼地佈滿全身，潘曉安開始覺得不安了起來……忽地一陣風自右側山谷吹起，眼前景物頓時只見白濛濛的一片，潘曉安正欲踩下煞車……一切已經太遲了。

刀山地獄

「啊！這是甚麼地方？」潘曉安摸了摸頭感到一陣昏炫。但見自己身旁坐了一位長髮女子，約莫二十來歲，於是開口問道。在一番閒聊之下才知道自己發生了一場車禍，現置身在地府之中。另一方面，自長髮女子口中得知地府因爲不明原因的變異，而使得秩序混亂。由於潘曉安初到這裡，長髮女子看潘曉安一副老實相便邀潘曉安同行。於是兩人成爲斬妖除魔的伙伴。

進入北方高塔後，潘曉安便覺得四周冷風颼颼，氣氛詭異，看來此地絕對沒有想像中這麼簡單。

潘曉安兩人一層一層的往塔頂前進，雖然受到諸多的惡鬼騷擾，但總算還是來到了第十三層。潘曉安往右邊數過來的第二個通道，兩人被送往一個房間，裡頭還有一位白髮蒼蒼的老者被關在此地。潘曉安將牢獄打開救出已被折磨得不成人形的老者。原來老者是一位判官，因爲慈禧太后的造反，使得地獄輪迴大變。而且派了十位魔女鎮守十層地獄。另一方面，自老者口中得知潘曉安原來是當年地藏王菩薩預言裡的純陽天命男子。也就是將挑起解救地府的重責大任的天命人選，受到老者的一番話，潘曉安感到受寵若驚，原本借言推辭，但終被老者的誠意感動，決定爲解救地府而努力。而當務之急便是先尋到十件遺留在地府的十樣寶物。爲了前往下一層地府打聽十神器的下落，兩人前往塔頂去會見陳圓圓。誰知陳圓圓執迷不悟，兩人與陳圓圓便打了起來。

打敗陳圓圓之後自陳圓圓口中才知道原來眞正的罪魁禍首是慈禧太后，陳圓圓只是被慈禧所控制的工具之一而已。陳圓圓有感於自己所犯下的錯

事，遂卸下身上之極樂天衣，贈與潘曉安二人。潘曉安第一次面對強敵，在他心裡深深的體認到往後的路將會比現在更艱難，看來慈禧的魔力眞不可忽視啊。

回到刀山寺，與路人打聽得知西南方的佛寺出現異樣，莫非是前往下一層地獄的通道，只是之前被陳圓圓的魔力所控制導致無法進入。於是兩人再度前往調查。到達佛像之後果然不如所料是前往下一層地獄的秘密通道，兩人於是經由通道到達了第二層地獄。


刀山地獄

炮柱地獄

兩人進入修羅城，就見到修羅城主及賽金花兩人。潘曉安便對修羅城主提起合作對抗慈禧之事，豈知修羅城主竟沒有主見，被賽金花一句話給說服，一口回絕了他。原本抱持著滿懷希望的潘曉安見到此情景也感到非常的無奈。這時賽金花更慫恿修羅城主將潘曉安等兩人抓拿到手再交與慈禧太后，以便與慈禧太后合作從中獲得好處。於是修羅城主爲了抓住潘曉安等人而與兩人交手。誰知不過數回合，修羅城主不是潘曉安兩人的對手，而被兩人打倒在地。修羅城主見此兩人身手不錯欲收爲門下。沒想到竟遭到賽金花出手阻止，原來賽金花乃是慈禧手下。賽金花二話不說便向潘曉安兩人動起手來，一場大戰於是展開。賽金花不敵潘曉安二人聯手的攻擊，很快的便被打倒，雖然如此但修羅城卻因爲方才的打鬥而遭到破壞地動山搖。兩人見此情形不得不趕緊離開，臨走前還獲得修羅城主的鎭城之寶“盤古盔”，由於兩人走得匆忙未來得及向修羅城主詢問“盤古盔”的使用時機，因此兩人暫且將它收起來往後或許還用得著。

潘曉安等逃出修羅城後再度回到佛寺中補充體力。聽路人提到炮柱中的佛像出現異樣，看來通道就藏在佛像中。


炮柱地獄

血磨地獄

潘曉安二人一到此地就聽到人們一個個的在談論著一位李老先生，聽來李老先生似乎是此地的活菩薩，潘曉安想著或許這一位無所不能的活神仙對於我們對抗慈禧之事能有所幫助也說不定。於是兩人整理了一下身上的物品，準備出發。經與路人打聽之後，得知李半仙就住在距此地不遠的西方，就這樣兩人便往西方前進。

潘曉安二人一見到李半仙，還來不及開口李半仙就已經知道二人的身份，並且表明要試試潘曉安兩人的實力。語未畢揮招便攻向兩人。潘曉安兩人也連忙抽出武器應對。不料潘曉安二人與李半仙實力懸殊，不過片刻就被李半仙生擒軟禁起來。

二人身手被李半仙所縛，困在一個小小的洞內。說來好笑二人因爲這些日子以來，奔走於對抗慈禧之事，竟忘了問對方的姓名。在一番閒聊之後才知道原來這一位美麗大方動人的長髮女孩叫“小玉”，理所當然潘曉安也作了一番簡短的自我介紹。這時李半仙又進來了。據李半仙所述在此地南方有一些佛祖當年證道時之隨身衣物。只是目前無法取得。語畢李半仙將潘曉安及小玉鬆綁並且放了兩人。

潘曉安及小玉回到佛寺休息並補充體力，希望能順便打聽到此地是否有前往下一層地獄的通道。結果此地的人似乎只知道李半仙之事，難道兩人就要困在此地了嗎？兩人商議之後決定在這一層地獄到處走走說不定運氣好能找到一絲線索也說不定。果然，潘曉安兩人在不遠的北方發現到一個洞穴。走到二樓之後便看到一個女巫等候在那兒。

經歷了一場艱苦的奮戰，潘曉安兩人打敗了鎭守此地的玄陰魔刹，根據先前的經驗，通道應該就在佛像之處。藉由隱藏在佛像中的通道，兩人到了下一層地獄 -- 劍樹地獄。


血魔地獄



劍樹地獄

兩人走出佛寺之後，就在北方發現到許多通道。但由於某種力量之故，無法走近。另外兩人還發現一個封印之地，但進入其中除了五個看起來像是置放物品的地方外也沒有甚麼東西。在大致逛過這個地獄之後，在地獄西南方有一個地道。商議之後決定下去看一個究竟。


劍樹地獄

一進們就看到三個衛兵守在門口。因爲先前在修羅城時吃了一次虧，兩人這一次跟衛兵對話顯然客氣多了。經過一些傳送點和彎彎曲曲的小路，看到一位平易近人的女子。這個女子就是鎮守此地的歡喜王妃。在一陣寒喧之後，潘曉安二人得知原來傳說中的十神器就置放在劍樹地獄之中。原來先前看過的那個封印之地就是十神器之所在，只是目前被慈禧之力所封印住。往後幾位鎮守在各個地獄的魔頭均被慈禧所控制，如果能將他們打敗或許能稍微削弱慈禧之力而拿到十神器也說不定啊！語畢歡喜王妃化作一陣煙霧消失無蹤。潘曉安兩人得到這個重要的消息，不敢稍有差池，即動身往後面幾層出發了。


封印之地

污血地獄

潘曉安和小玉一路進污血地獄沒多久，就看見一個老先生在一灘污血之中掙扎，於是兩人決定前去看看有甚麼可以幫忙的地方。當兩人走近老人身邊之時，老人早已受到污血蝕身而被折磨得不成人形。兩人理所當然的詢問老人解救他的方法。據老人所言現在只有冥界黑修羅所有之“盤古盛”方可助他恢復神流之體，藉“盤古盛”之力回轉天界。原來這一位老先生乃此地之判官，因不敵慈禧手下而受困於此。這時潘曉安恍然想起“盤古盛”莫非就是修羅城毀滅之時修羅城主所贈之“盤古盛”。於是潘曉安自身上卸下“盤古盛”交與受困中的冥界判官。藉由“盤古盛”神力之助，冥界判官很快的恢復神體，消失在天際。

兩人在地獄走了許久，就在西南方發現一處洞窟。兩人進入後不久隨即發現一身長八臂的妖女。看來這個妖女對於兩人行蹤知道不少，早已在此等候多時。一場天昏地暗的大戰於焉展開。經過了一場奮戰之後，兩人終合力將妖女打敗。但二人也早已筋疲力盡。

潘曉安以及小玉回到佛寺休息了一會兒，此地的人對於兩位少年英雄的事蹟直是讚譽有加。爲了能早日找到十件神器，潘曉安兩人循著原路回到劍樹地獄取得了兩件神器。


污血地獄

火坑地獄

這裡是火坑地獄。潘曉安二人照著劍樹上的標示來到這裡，一出佛像，兩人就受到妖魔的百般騷擾，雖然在東北方有一個洞窟，但面對諸多妖魔的騷擾，也顧不得洞窟的探索連忙找一個可以逃避妖魔之處。所幸，就在佛像的西方不遠處兩人找到一間佛寺。潘曉安兩人不約而同地衝往佛寺之中。奇怪的是，裡頭的人比起先前的每一層地獄還少。經過打聽得知慈禧欲將此地闢爲玄陰道場，每一個人紛紛逃往別處。爲了阻止慈禧這種枉顧生靈的行爲，潘曉安兩人決定往東北方的洞中尋找女魔頭的下落。

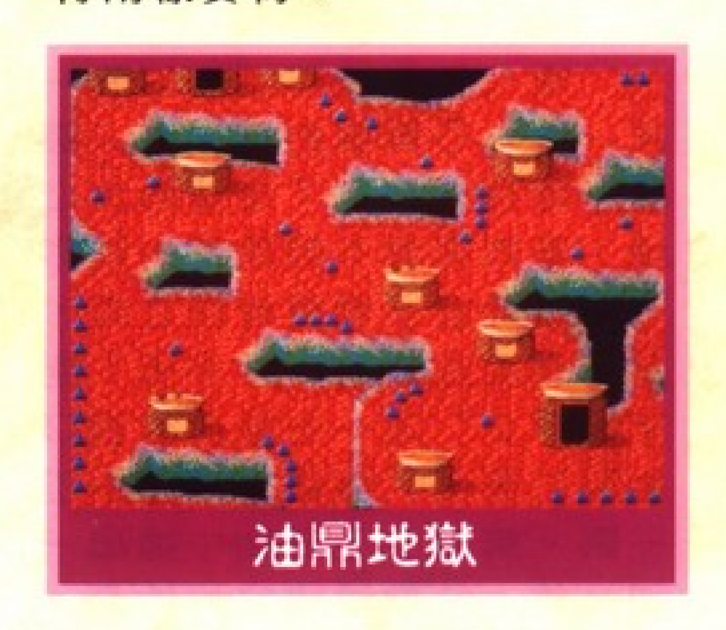
潘曉安兩人一進到洞中就遇到一位年約四十的中年男子，看那一副著急的樣子似乎有甚麼急事。據這一位男子所述，慈禧欲將此地闢爲玄陰道場，每一個人無不逃之夭夭。但其弟弟竟相信慈禧太后之謠言，希望承受慈禧魔力的侵襲。潘曉安有感於二人遭遇，決定與這位中年男子前往勸說其弟弟能早日回頭。不料其弟的心意早已根深蒂固，完全不顧大

伙的勸告。爲了大家的安全，小玉只得將他打昏再帶離此地，以免連累大家。須臾，玄陰魔力便開始侵襲著此地。大伙好不容易找到一處安全的地方。但是卻也因爲玄陰魔力而受困無法出去。就在大伙都束手無策的時候，李半仙突然自大伙身後出現。原來在刀山地獄時陳圓圓所贈的“極樂天衣”能抵擋魔力的侵襲。兩人披上極樂天衣之後，告別了李老先生向二樓走去。初到二樓，只見一魔女全身皆被烈火所包圍散發出的熱氣令人幾乎無法接近。看來這又是一場硬仗了。就這樣火坑地獄由於潘曉安兩人的努力，再度恢復舊有的秩序。潘曉安兩人循著原路回到劍樹地獄，拿了兩件神器。與慈禧的大戰一步一步的接近了。


火坑地獄

油鼎地獄

潘曉安及小玉雖然掉入了一個陌生的洞裡，但兩者運氣似乎不錯，查看兩人傷勢均無大礙。不久小玉也睜開了雙眼。看來此處似有人居住過，於是兩人決定四處走走尋找出路。須臾，兩人見到不遠的前方有一老者慢慢向兩人走來。爲了尋找出路兩人與老者詢問。原來老者乃閻王手下玄機軍師，因昔日閻王與玉帝大戰於天，閻王戰敗，自此便待在此地不再過問世事。語畢化作一團迷霧消失無蹤。潘曉安兩人在洞中走了不久很快地找到出路。照例潘曉安兩人再度打聽此地魔王的行蹤。走遍了整個油鼎地獄大陸終在西南方尋到一個可疑的入口。果然就在地底三層的深處，一個身長六眼的魔女早已等候多時。如果再不將魔女消滅，恐難將此地復原。在一場激烈的打鬥之後，兩人終打敗了六眼魔女。潘曉安兩人依原路回到了劍樹地獄取得兩樣寶物。


油鼎地獄

鋸身地獄

潘曉安一行二人經由劍樹地獄的通道來到了鋸身地獄，當兩人一進到佛寺之後，便聽到有人在販售十件神兵器的消息。這一點引起了曉安及小玉的注意。“歡迎，歡迎，你們是要買神兵器的嗎？”一名年約三十來歲的男子說道。雖然潘曉安對於商人的話有一些懷疑，但是由於商人所開出的價錢恰好是兩人身上所有的錢，終於決定買了下來。未料，才不一會兒，十件假的神兵器便化作一團火。曉安和小玉氣憤到了極點，但商人早已經走遠，兩人也只有自認倒楣賠了夫人又折兵。兩人出了佛寺之後隨即往東南方，尋找幻身女妖。就在東南方洞穴的地下三層處，兩人遇見了幻身女妖。雖然頭一次見面但潘曉安兩人卻覺得對方有點眼熟，原來是那個販售假神器的人。潘曉安兩人見此更是惱火了。拿出武器便揮向幻身魔女，雙方就這樣一來一往地戰了數回合。潘曉安和小玉經過了這一陣子的磨練，實力大增，幻身魔女顯然不是他倆人的對手，因此很快地就被潘曉安兩人打敗。兩人依照歡喜王妃的話回到劍樹地獄取得兩件神器。


鋸身地獄

石板地獄

兩人一出佛寺沒有多久，就遠遠地看到李老先生等著兩人，看那一副著急的樣子，顯然發生了甚麼大事。經李老先生口中兩人得知就在兩人離開


石板地獄



佛寺不久，慈禧的手下隨後就跟進，目前佛寺已經被佔領了。潘晚安兩人一聽到這個消息，沒空與李半仙寒喧隨即奔回佛寺。

兩人回到佛寺，一進門就看見赤鍊女魔正大肆破壞寺中物品。爲阻止慈禧人馬的破壞行爲，潘晚安兩人與赤鍊女魔展開了一場正義與邪惡之戰。

二人經過數十回合一來一往的奮戰，終阻止了慈禧的暴行。

劍樹地獄

潘晚安與小玉兩人歷經數層地獄的考驗，終取得傳說中的十件兵器。就在兩人正欲離開封印之地時，就在身後傳來一句熟悉的聲音阻止兩人的腳步。站在身後的正是當初曾提供十神器消息給潘晚安的歡喜王妃。爲了讓自己對得起良心也爲了給慈禧一個交待。歡喜王妃只是一昧地禮讓潘晚安兩人，最後，終因潘晚安兩人的聯手將歡喜王妃打敗。潘晚安見此情景，直是對歡喜王妃有一份說不出的愧疚。即使如此歡喜王妃依然用了最後僅剩的功力助潘晚安兩人前往慈禧盤據之割舌地獄。

割舌地獄

兩人循著地下迷宮的路一步一步小心翼翼的走。兩人經過一陣搜查找到了慈禧居住之地，誰知卻看不到慈禧的蹤影。當潘晚安正覺得奇怪之時，慈禧出現在眼前。“小玉！還不動手！”這一句話自慈禧口中脫口而出，潘晚安瞧了小玉一眼。驚見小玉自袖中抽出一把匕首，欲取潘晚安的性命。但兩人歷經這一陣子的相處，早已情深意重。每當小玉取出這把匕首，腦海中便不斷的浮現出兩人相處的點點滴滴。“娘娘！求求您饒過他吧！”小玉對著慈禧求情。慈禧眼見自己最寵愛的奴婢竟爲了一個年輕小伙子而違抗自己，慈禧心中很是氣憤。看來只有自己動手了。話未畢慈禧口中唸唸有辭，緊接著一陣眩目的閃光照亮了週圍。兩人的眼睛因爲突如其來的強光逼得兩人睜不開眼。

眼看著潘晚安與小玉二人就要被周圍的強光所吞蝕。慈禧因爲專注於對付潘晚安兩人，未注意到李半仙已悄悄來到。李半仙見此情景口中大喊了一句咒語同時一手已向慈禧伸出。慈禧太后因閃避不及身中李半仙一掌摸倒在地。這時潘晚安與小玉也從強光中勉強睜開了雙眼。慈禧太后一見情勢不妙即刻化作一團迷霧消失不見人影。另一方面李半仙雖然以一掌擊退了慈禧，但因慈禧的魔力之影響也身受重傷。潘晚安兩人連忙扶起李半仙，看李半仙傷勢顯然慈禧的魔力不可忽視。李半仙告知潘晚安兩人前方有一紅色池子可通往慈禧最後統領之地。潘晚安兩人雖掛念半仙傷勢，但爲了衆多生靈只得化悲憤爲力量往大阿鼻地獄出發。


割舌地獄

大阿鼻地獄

慈禧太后果然不是省油的燈，雖是負傷應戰依舊毫不喘氣。另外潘晚安及小玉兩人實力雖也經過長期的磨練但面對慈禧猛烈的攻勢亦不敢大意。每當慈禧的體力稍有衰弱，一陣風襲來慈禧身上的傷口又再度復原。

就在這麼一來一往兩方人馬毫不退讓。最後慈禧終因體力耗盡而倒地。潘晚安爲自己的勝利感到高興，不料慈禧竟化作原形一招攻向潘晚安，小玉一見不妙立刻轉身衝向潘晚安與慈禧之間。因爲小玉爲潘晚安承受了這一擊，潘晚安僅受了一點輕傷。但相反的小玉卻因慈禧一擊而奄奄一息。潘晚安握緊著拳頭運起全身所有功力對慈禧使出最後一擊。慈禧的原形在一場大爆炸中化作一顆白蓮神珠飛向天際。兩人也因大爆炸之故而昏迷不醒……

冥界幻姬的故事就這麼劃下休止符了嗎……

“小玉！小玉！”潘晚安喊著小玉的名字……


大阿鼻地獄第一層

狩魔獵人 原罪

GABRIEL KNIGHT SINS OF THE FATHERS

完全攻略（上）

／羅蘋



做了一夜的惡夢，我拖著疲憊不堪的步履進入店裡，葛瑞絲（ grace ）正在幫我接電話。“電話響了一早上，如果你想知道有何人找你，隨時告訴我一聲”，葛瑞絲說。《依往昔，我拿起桌上報紙先看看有何大事》。



我預期今天可能必須到犯罪現場去調查線索，《隨手拿起桌上的放大鏡（ magnifying glass ）和鑷子（ tweezers ）以備不時之需》。閒著無事，我翻了一下塵封已久的書架，在右上方找到了一本有關“蛇（ Snake ）”的書，“在傳說中的許多怪物，其實都是蛇的化身，或許龍（ dragon ）也是。”葛瑞絲說。《抽出書架左上方的德國詩集》，作者爲“ Heinz Ritter ”，眞是難念又難記的名字。德文實在不好，但是隨手翻到的那首詩看來似乎寓意深遠，有細究的必要。

走到左方書櫃，拿起“德英字典”，查了幾



次，我得到了一些單字的意義，其中有三個字似乎特別重要：龍（ dragon ）、中午（ noon ）、三（ three ）（此處要重覆幾次，直到三個關鍵都出現爲止）。

看看收銀機是否無恙的每日例行工作。《打開收銀機後，發現一張禮物券（ gift certificate ），放入口袋吧！》

看看時間也不早了，我詢問葛瑞絲剛剛的電話是那些人打來的，以及有何貴幹。（選擇和葛瑞絲對話，選擇 messages ，然後一直選取 more messages 直到葛瑞絲回答都是無可奉告。）原來今天的節目還眞不少，祖母要我去找她敘敘，警探好友摩斯里（ Mosely ）也有些相片要給我。出門去找親愛的祖母吧！

1 祖母家（Grandmother Knight's House）

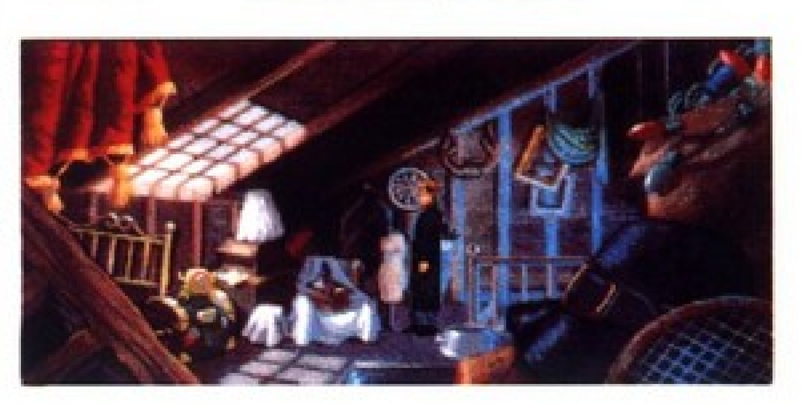


《先選擇To New Orleans MAP》

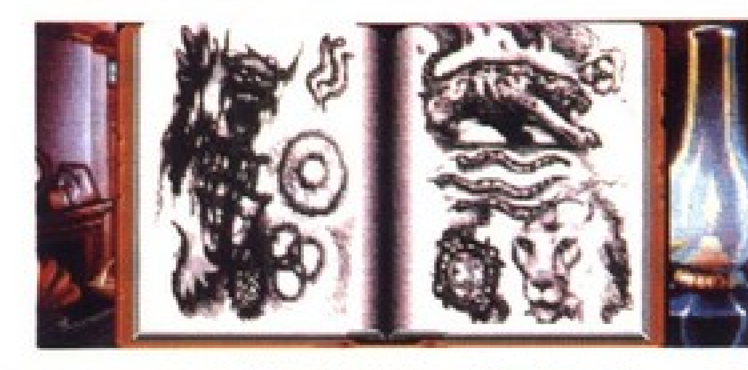
祖母告訴我，叫我來的用意是希望我能到閣樓上看看父親的遺物。走到閣樓上，我一眼就看到沙發上的《素描簿》，不禁放入衣袋中留作紀念。箱上的時鐘似乎暗藏玄機（走過去，用"操作"游標便可得到放大



畫面），我發現這是個德國製品，不禁想到剛剛在參悟德文詩含義時所得到的三個關鍵字。我先把時針和分針移動到三點正的時刻（三），再把外圈的標記圈轉動，使得龍頭剛好在十二點的位置（龍、中午）。《轉動左方的鑰匙……》，好傢伙！《拿起抽屜中的相片和信封》。



想想口袋中的東西已經不少，必須整理一下思緒。我《看了一下信件》，發現是寫給 Heinz Ritter 的，而且信中一再出現" Schattenjager "這個字。相片上是祖父和二個陌生人的合照，但打開素描簿一看，卻令我大吃一驚！這些圖樣竟如此的熟悉，難道……。（《分別用OPEN和



LOOK 的游標看看這三樣東西》，否則會失去重要線索）。

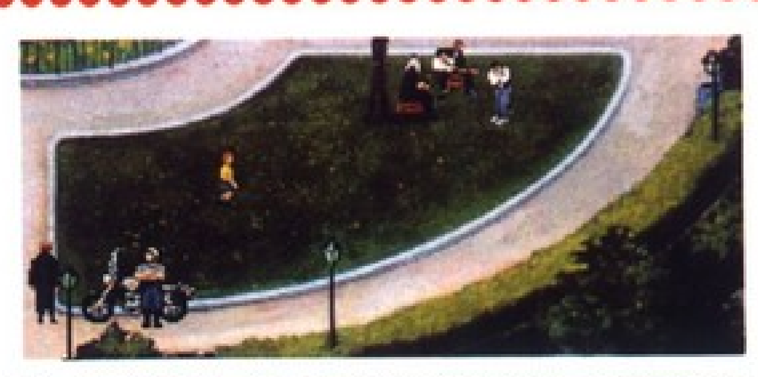
帶著驚訝與疑惑回到樓下，我向祖母詢問了有關《自己祖先》（Knight Family）和《 Heinz ritter 》這個人名的相關訊息。（一定要詢到 Margaret Templeton Knight 這個關鍵字）。原來 Heinz Ritter 竟是祖父的本名！（一定要將有關 Knight 的關鍵字詢問清楚，否則地圖上不會出現聖路易斯墓園的 ICON ）

2 警察局（Police Station）



該到警察局去做第二件工作了。向櫃台的服務員詢問《相片》（ Photographs ）之事，順道問一下《摩斯里警探》Detective MoSely 身在何方。拿到相片後，我想找摩斯里詢問一下整個謀殺案的細節，於是問一下《犯罪現場（ Crime Scene ）》在那裏。什麼？這是警方機密？好吧！不說也沒關係。《打開》這個信封後，我檢視了一下被害者的相片，也欣賞了摩斯里畢業時的英姿。

3 傑克遜廣場（Jackson Square）

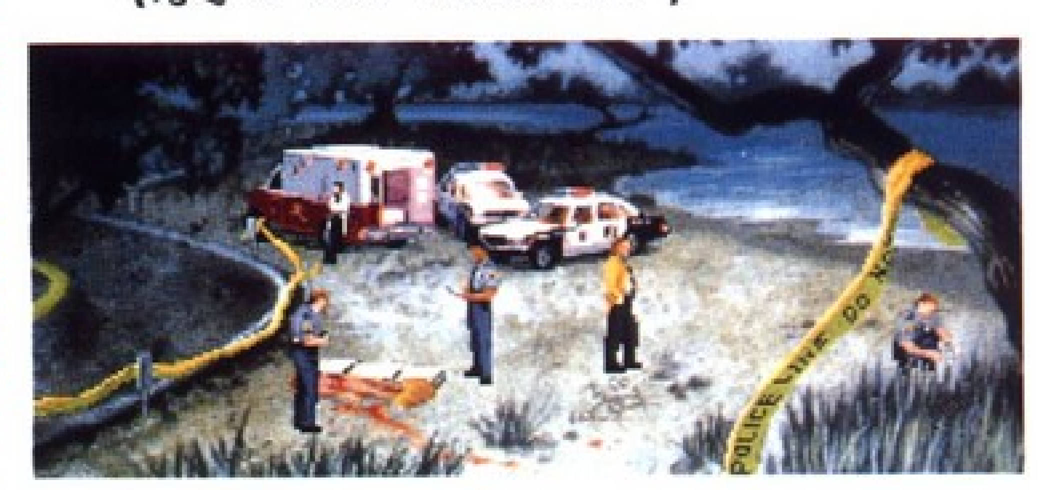


要知道犯罪現場在哪裏，我知道一定要動些腦筋。對了！廣場上不是有位整天瞪大眼睛左顧右盼的警察嗎？到了廣場，我看到車上的無線電，該怎麼做已經是心中有數了。在廣場北邊，我觀察了一下來往的人群，發現有位黑衣白臉的小丑有嘲弄別人的習慣，而且對於每個靠近他的人一定都會跟著走。這是個可以善加利用的特質。

他走到了小丑身旁，等他跟定我後，一路上我避開其他來往行人，領他走到下方那個神經兮兮的警察那裏。不出所料，他開始嘲弄警察，玩夠了便轉身就跑。火冒三丈的警察自然拔腿就追！機不可失，我迅速《操作了一下機車上的無線電》，輕易的就騙到了犯罪現場的位置。

4 犯罪現場（Crime Scene）

《先選 To NEW Orleans MAP》

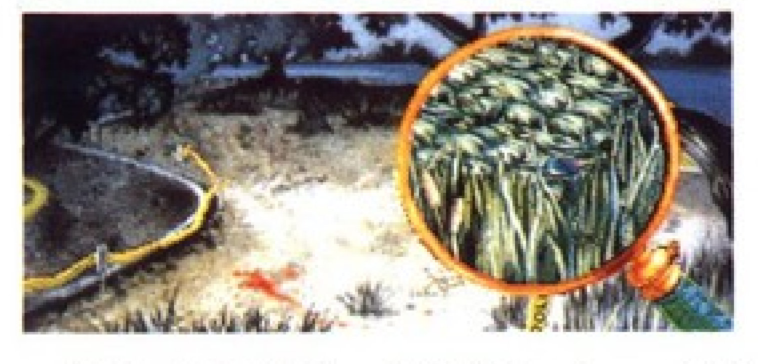


摩斯里過來和我寒喧了幾句，並且相當驚訝我是如何知道這個第一現場的所在，不禁讓我心中好笑。突然，一輛豪華的黑色轎車急駛而至，搖下車窗後，一個美麗的臉龐浮現，我和她四目相觸，心中陡然一震！眞是個美女！從她和摩斯里的對談中，我悄悄的記下了這個即將讓我魂牽夢繫的名字：Malia Gedde。“不要妄想了，她



對你而言，就如同天上明月般遙不可及。”雖然好友如此忠言相勸，但我心中十分確定，她和我一定會再度相見！

定下心神，該辦正事了。我《用放大鏡觀察了一下地上血跡》，並沒有發現什麼特別之處。《再用肉眼看了一下右方地上的奇怪圖樣》，唉！又是個待解之謎。《順手取了海灘上的一塊黏土，或許可查出什麼珠絲馬跡》。當我轉身預備離開之時，突然發現草叢中似有異狀。我《用放



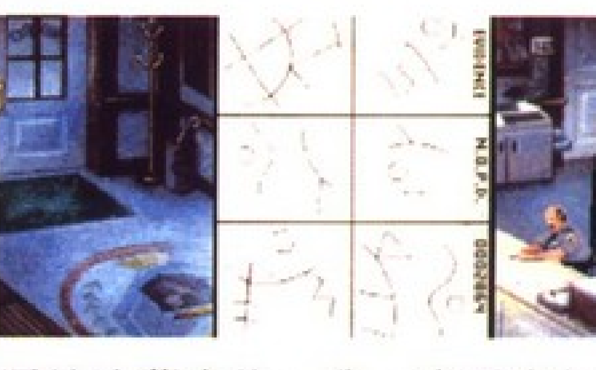
大鏡看了一下（對準右下方交織的特別區域），賓果！找到了一塊蛇鱗。》，由於鱗片太小，我小心地《用鑷子把鱗片夾起並仔細收起》，順道《用素描簿記下地上圖樣》。

5 警察局內的摩斯里辦公室(Police Office)



想起剛才在臨別時，摩斯里告訴我等會兒在辦公室可以找到他。到了警局，和櫃台員警說了一聲（問他 Detective Mosely），我自此便可以自由進出摩斯里的辦公室了（在影印機右方）。

我心中最好奇的當然是那些奇怪的圖案了。探詢一番後（《問他 Pattern Around Bodies，再問 Other Six Patterns》），我回到辦公室外，告訴法蘭克女警我已被授權同意自由查閱那份檔案了。（對話選２）。“你可以盡量看，但請不要帶離這個桌子範圍之外，並請勿任意拷貝複製！”我《打開了檔案夾看了一眼》……這六個圖案眞是奇怪，我覺得其中有蹊蹺。



把檔案還給法蘭克後，我一直思索如何要把這份檔案影印下來（謝謝法蘭克小姐的“提示”！）我突然想到摩斯里上回主動把自己的相片贈予我，必然是個對自己外貌頗有自信且喜歡上鏡頭的人。我又聯想到，剛剛法蘭克小姐桌上不是擺著一架嶄新的相機嗎？組織一下後，我已胸有成竹。我先告訴他留給我的相片已拿到了，他果然如意料中問我還要不要其他相片，充實一下書中內容（《先問他 photographs，然後對話時選１》）。魚兒上鉤了，我告訴他加張“警察／作者”合照自然是個絕佳主意。



當法蘭克進來拍了一張相片後，他果然意猶未盡，又想再來一張。我《告訴他讓我出去整理一下頭髮》（對話選２）。

趕快溜出去，拿起桌上的檔案，《在影印機中拷貝了一份》。細心的我，《又把檔案放回法蘭克桌上》，以免行跡敗露。回到辦公室內，拍完照後，順道《叫摩斯里讓我嚐嚐警局咖啡的風味》（問他 coffee）。

6 迪克蘭藥房（Dixieland Drug Store）



離開警局後，我想到要解開蛇鱗之謎，藥房老板似乎是個不錯的人選。到了藥房，我把心中想到的話題和疑問都提出來，當我問到“巫毒謀殺案”時，老板不小心說漏了嘴（《問他 Voodoo Murders》，之後會跑出一個新的關鍵字）。我《瞥了一下左方豎立起來的牌子》，上面有個奇怪的單字：“Lagniappe”，心中不禁會心一笑。問了之後，才知道 St. John's Eve 是個邪惡的字！

7 書局 （St. George's Book Shop）



累了一天，回到店裡，心中又浮現出那位驚鴻一瞥的美女身影。《叫葛瑞絲查一查 Malia Gedde 這個人》。（先選 Request Research ，然後對話選 1 ）。葛瑞絲取笑我一番後，仍答應幫我這個忙。該是打烊的時候了，忙了一天，也該休息了。和葛瑞絲道別後，我累得立刻上入睡。



·第二天·

我從夢中驚醒，發現自己又已經流了一身冷汗。昨晚的夢境再度出現。炫目的火焰，化身成美洲豹的女人，以及被吊死的男子，這一切究竟代表什麼呢？

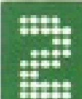
從葛瑞絲查出的資料中，我了解到瑪莉亞（Malia Gedde）是個有錢女子，也得到了她的住址。《拿起今天的報紙看了一下》，沒有什麼重要的消息。我注意到傑克遜廣場近日有許多旅客、街頭音樂家及藝術家出沒的報導，給了我一個念頭，或許可以幫助解開神祕圖案之謎。

1 傑克遜廣場 （Jackson Square）

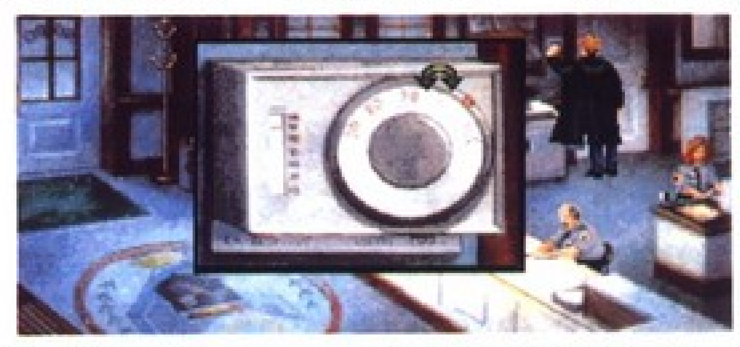
在廣場的東北角，果然有位畫家在作畫，但是和他攀談卻似乎總得不到回應。到處走走逛逛後，再回去看看畫家在做什麼。眞是湊巧，一陣強風把他的大作吹起，落入欄杆內。眞是老天相助，只要我設法幫他取回，要他幫個忙應非難事。在西南角，有個跳踢踏舞的小男孩，恰是取回畫作的最佳人選。《把禮物券拿給旁邊的熱狗小販》，再《把熱狗送給男孩》賄賂一下，與他交談，《請他幫忙取回失畫》（選 1 ）。把畫《還給畫家》，便可討個回報了。

《將在警局偷拷貝下來的部份圖樣和湖邊採取的圖樣拿給他》，他便會答應在明天給我一個可能的完成圖案。

2 警察局 （Police Station）



我想一探瑪莉亞的華宅，但必須先取得一個讓把關者信任我的物品 -- 就是先借用一下好友胸前的警徽囉！《把摩斯門口的溫度調節鈕調到80度以上》用“操作” icon ，看他是否還穿得住外衣！進去後，《要求他倒杯咖啡給我喝喝》，待他出去後，趕快以迅雷不及掩耳的速度《取下椅上黃色大衣胸前的警徽》，抱歉啦！好友！



3 瑪莉亞住處 （Gedde Estate）



滿懷“愧咎”離開警局來到了夢中情人的屋前。我《拉了一下門鈴》，果然不是可以輕易入內。在適當的時機（對話選 1 ，然後 2 ），我把“通行證”：警徽《亮給他看看》，隨即引我入內。終於心中的願望實現，得以和美人面對面的交談，把準備好的問題全部問過一次（注意 Voodoo 要問兩次），仍得不到什麼重要消息。她只建議我是否可試著到“巫毒博物館”去看看。按捺不住心中的思慕之情，我忍不住《開始讚美她》（選擇 flirt 的關鍵字），但由於言詞太過輕佻，竟被趕了出來！唉！



4 巫毒博物館 (Historical Voodoo Museum)



約翰博士（Dr. John）是個相當友善且合作的人。當我《詢問他有關巫毒（ Voodoo ）以及以前巫毒和現代巫毒（ Historical ，Current Voodoo）時》，他都是知無不言，言無不盡。（注意



以上三個話題均需要重覆詣問多次直到博士告訴你的話出現重覆。）博士告訴我，可以到月光之殿（Moon Beam's house）找個知道更多的人。他也提示我，巫毒教中的關鍵人物之一據信是埋在“路易斯墓園”中。

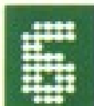
5 聖・路易斯墓園(St Louis Cemetery #1)



在墓園地上，《我撿起一塊似乎有用的紅磚（ brick ）》。看守人看來頗和善，我便接連《詢問他有關巫毒之后瑪瑞安（ Marie Laveau ）的事情》。原來事有蹊蹺，她的下葬地似乎另有他處。



我又問了他《有關另一墓地（Other Tombs）和聖路易斯墓園（ St. Louis Cemetery ）》的訊息。一直住右走，我看了一下瑪莉亞先人之墓，還頗別緻的。回到剛進來的地方，我看了一下“瑪瑞安（ Marie ）”之墓牆上的奇怪圖案，覺得還是《用素描簿把這些奇怪的圖案畫下來比較保險》。



6 月光之殿 （Moonbeam Residence）

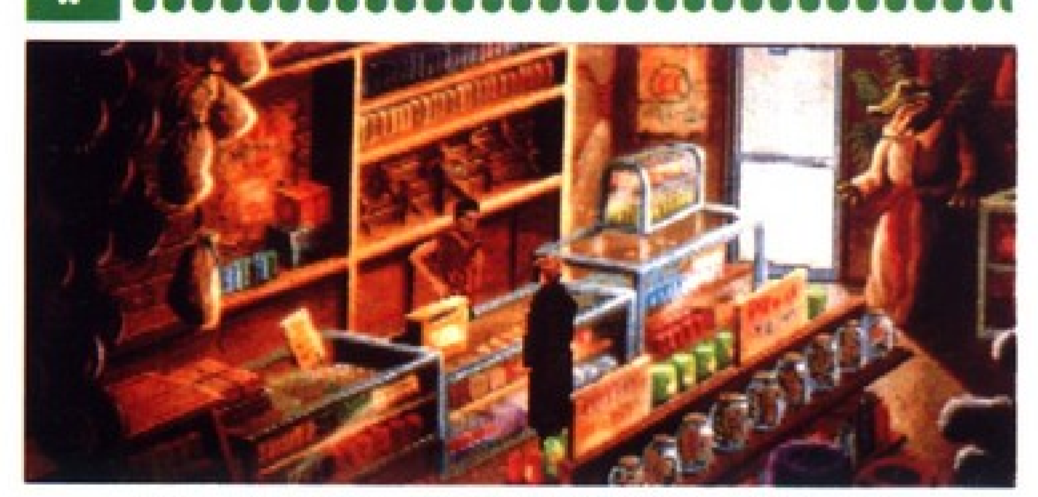


在這陰森森的地方，眞令人有些坐立不安。我《詢問了月光小姐有關巫毒（ Voodoo ）和聖約翰節日（ St. John's Eve ）的事情》，然後又《問她有關“蛇”（ Snakes ）》和巫毒間的關係，她竟提到籠中那條怪蛇名叫Grimwald。我注意到籠子內有片閃閃發亮的蛇皮，不禁令我聯想到，在犯罪現場取到的那片蛇鱗。爲了解決心中疑惑，取得那塊蛇皮似乎是勢在必行。我《詢問她有關Grimwald的事，並希望她爲我做一場展示表演（對話選4）》。當月光小姐正渾然忘我地跳著噁心又死怖的蛇舞時，我立刻走過去趁其不備《取走蛇皮》。

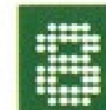


我迫不及待的《拿起放大鏡觀察並比較從湖邊取得的蛇鱗和這片蛇皮上的鱗片》。令人失望，色澤和形狀顯示並不相配。看來原先的假設有誤！

7 迪克蘭藥房 （Dixieland Drug Store）



“動物面具”似乎是個值得探詢的線索。我想起在藥房似乎看過上有個鱷魚面具，便來此再碰碰運氣。剛進門就有位太太進來和店主扯了一會兒。我《詢問店主有關這位太太（ Madame Cazaunoux ）的事情》，但卻無消息。《再問他動物面具（ Animal Masks ）》，得知只剩牆上這副名叫“ Willy Jr. ”的鱷魚面具。《問一下willy Jr. 》售價多少……什麼！一百美金！眞是搶劫嘛！我該如何去找來如此龐大的金額呢？

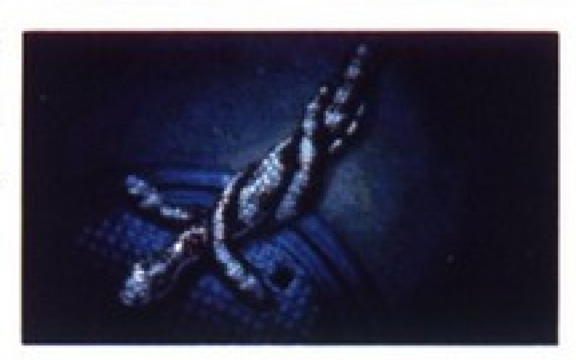


8 書店 （St. George's Book Shop）

回到自己的地方感覺眞好！我《叫葛瑞絲幫我查查卡拉太太（ Request Research ， Look up a Madame Cazaunous）的資料》，沒想到又被取笑，連七十歲的老太太也想動歪念頭……。唉！不理她了，累了一天，我迫不及待的上床入睡。



夢中的情景依樣，但是卻多了一些新的情境。一把小刀，閃著青色妖光，逐漸幻化成三條小蛇。我嚇得心臟狂跳而醒，久久不能言語。



葛瑞絲已幫我查出卡拉太太的電話，然而因爲太多同名者，她又懶得幫我一個個查查，乾脆整頁撕下來給我。沒多久突然那位布魯諾小姐又出現了，上次取笑我關門在即還嫌不夠，今天又要來作什麼？「牆上這幅畫可以出售嗎？」本想

趕她走，但眼見她突然搖身一變成爲一個財神爺，趕快擺出笑臉。經過一番交涉（對話選 3 、 1 、 1 ），《終於成功把畫賣出》，賺得了一百元。

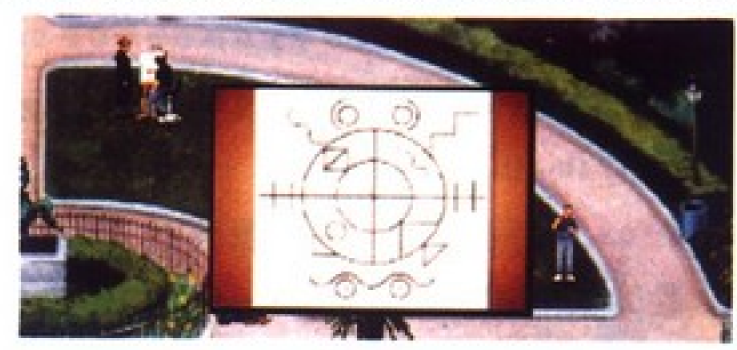
《拿起報紙看看》，在吐蘭大學有場非洲宗教的演講頗值一聽。照例《問問葛瑞絲有無什麼留言（問她 messages 和 more messages ）》，原來摩斯里捉到了一個嫌犯，而德國那位“瑞特”（ Ritter ）又打了一次電話來。這次不回不好意思了。向她《要 Ritter 的電話號碼》，有空時回個話給他吧！

1 迪克蘭藥房 (Dixieland Drug Store)

有了一百美金的飛來橫財，我立刻啓程前往藥房（先看看櫃台左側的牌子）。《把一百美金給了老闆後，他笑咪咪的把鱷魚面具給了我》，並送我一瓶免費的“賭博神油”！

2 傑克遜廣場 (Jackson Square)

我心中一直惦記著廣場上那位畫家答應幫我重組圖樣的事。《在廣場北側，和畫家打聲招呼》，果眞他已完成了圖樣並交給我。仔細看看這組合好的完成圖，不由得心中驚嘆他竟能把許多



零碎線索拼湊出如此完整的圖形。

往西走，我注意到有位女相士身上的罩紗閃了一下刺眼的亮光！是蛇鱗嗎？突然，她站了起來並開始翩翩起舞，爲了取得並看看那一小片亮晶晶的東西，我不得不《吃她一下豆腐（用“撿取”游標碰觸她）》，果然那片罩紗在她的興奮之下散落於地。我撿起罩紗，《用放大鏡觀察一下，果然上面有片蛇鱗！》。立刻《用鑷子把鱗片取起放入口袋》，我又《用放大鏡看了看這片鱗片》，但令人失望的是色澤並不和湖畔兇案現場的那片相符。



《將罩紗還給她》，她竟要幫我看手相！什麼？我的命運會受一個黑膚色，危險且美麗的女人深深影響？難道⋯⋯?!

3 警察局 (Police Station)

不好意思讓好友久等，我立即啓程前往警局。喔！警徽嗎？不好意思，快還給他吧！看完整個偵訊過程，似乎並沒有什麼重大助益。

4 吐蘭大學 (Tulane University)

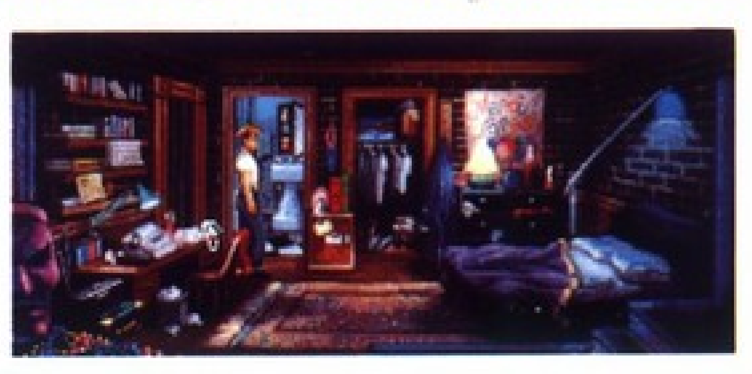
看看時間，演講差不多快開始了，我趕緊趕到吐蘭大。演講已經開始，似乎還頗有見地。昏暗的燈光，加上教授單調的聲音，覺得自己的眼皮似乎越來越重⋯⋯。朦朧中，往彿有個女聲在呼喚我的名字，突然又有個棺木向我急速衝來⋯⋯「不！不！」我在驚嚇中被搖醒，發現不知何時演講已然結束。



因爲心中仍有許多謎團未解，我從北門進入哈特（ Hart ）博士的辦公室。我連接《問了有關“ Cabrit Sans Cor ”、“ Voodoo ”⋯⋯》等問題，並且《把兇案現場死者相片拿給博士看》。什麼？黑巫毒（ Black Voodoo ）？我趕緊《又把 Black Voodoo 和 St. John's Eve 問個淸楚》。最重要的事，當然是要《把得來不易的神祕圖樣完成圖拿給博士請求解讀》。博士一看大爲心動，立刻拷貝了一份並答應幫我徹底研究其中奧義。但是當博士一再追問來源爲何時，我卻一直岔開話題，避重就輕。

5 書店 (St. George's Book Shop)

該是設法和卡拉太太聯絡的時候了，順道回府看看是否一切無恙。進入工作室內（也就是



房），拿起那張葛瑞絲給我的電話簿之內頁，了一下，《決定先撥 5551280 試試》（記得先按「 ON 」把電源打開！），果然一試就中！

喔！原來她的愛犬名叫Castro。接著，我看了一下那張紙頁的左下方，心生一計，《又撥了 55 56 170 》，向這間動物診所套出卡拉太太的住址（對話選2、2），果然輕易得手。

目前住址已經知道，還有個難題，該如何讓她消除對我的戒心和我傾談？《在浴室中的醫藥箱，我拿取那瓶寶貝髮膠（ hair gel ）》，這玩意可使我看來有朝氣些。《順手又拿了右方衣櫃上的手電筒（ flas-hlight ），相信必有用處。

既然電話在手邊，我又拿起聽筒《撥了 490 93243333》，看看這位 Ritter 究竟是何方神聖。原來他是祖父的弟弟，但詭異的是要我今日離開新奧爾蘭去找他！雖然心中半信半疑，我仍耐心聽完他的話並向他保證一定會看看他他所寄來的祖先遺札。

6 教堂（St. Louis Cathedral）



爲了加強說服力，不得不借用一下神父"道具"了。從右方小門進入神父房間，《拿取神父的衣服和領圈》。

7 卡拉太太住宅（Cazaunoux Residence）



在門口，我訊速《把髮膠塗上髮稍，並且穿上神父衣服，戴上領圈》，看一看自己，倒還眞像"道貌岸然"的神父！按個門鈴（對話選1），順利過關！



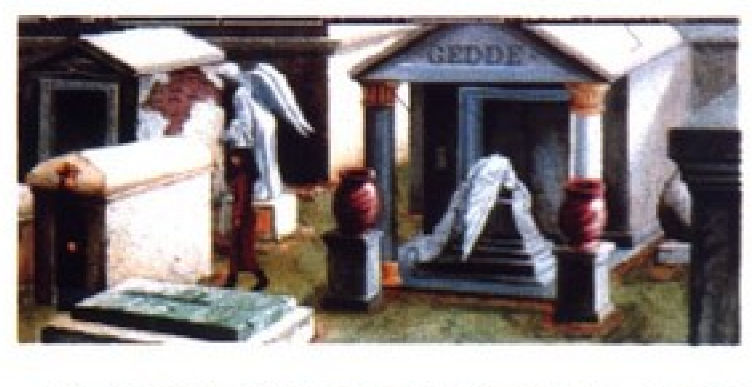
這個卡拉太太還眞不簡單，當我《問及 Cabrit Sans Cor'時》，竟不明說而反問我知不知道。太小看我了（選對話2）！《再問她 Human Sacrifice 和 Real Voodoo Queens 以及 Voodoo Hounfour》，他終於打開心防展示一個邪惡手鐲給我看，要我爲她祈禱消除邪氣。當她收回時，我突然想到該留個模型下來。《再問她 Snake bracelet ，趁她再把手鐲給我看時，用湖邊黏土把手鐲的形狀做個"記錄"》。

8 拿破崙酒店（Napolean House）



酒店老板雖然十分忙碌，我仍一連《問了他有關 Voodoo ， Bar Patrons （兩次）， Sam and Voodoo》等問題。原來身穿紫色外套的山姆和巫毒頗有牽連，然而不管如何和他攀談似乎都引不起他的興趣。心生一計，我《把賭博神油（ gam-bling oil 在他眼前晃了一晃》，果然引起了他的興趣，和我到吧台旁晤談。我不斷的告訴他，他的對手之所以會一直贏棋全是由於賴此神物之助（對話選2、1、1）。沒多久，拿了我給他的神油後，山姆果然順利獲勝而高興得手舞足蹈，並告訴我願意在我需要他時助我一臂之力。《我把印有手鐲模型的黏土拿給山姆，希望他儘快幫我複製一個》。

9 聖-路易斯墓園（St. Louis Cemetery #1）



昨日錯過了瑪莉亞來這的時間，今天再來碰碰運氣。往右直走到瑪莉亞祖先之墓，果然她出現了！我情不自禁的向她傾吐數日來思慕之情，但好話說盡，她卻絲毫不爲所動並迅速轉身跑走。

怖著失望及疲憊的身心，我踏著夜色回到書店。正準備上床入睡時，聽到門外似乎有人和葛瑞絲在爭執。"再見！葛瑞絲！"我欣然引瑪莉亞入內，並把電燈開關按掉，相信今夜將是美好而難忘的記憶！



〈待續〉

妙狐神探

•完全攻略•

／俞伯翰

嫌疑犯 1

一切事情開始於狐族的利夫與鼠族的史考利之間的總決賽，很不幸地利夫輸給史考利，落到了第二名。利夫的女友蕾恩接著出現安慰利夫一番。正在利夫懊惱之時麋鹿隊長出現了，他奉著森林之王的命令，不得已停止嘉年華會，以便於找尋風暴之石的下落



。因而要限制每個人的行動，而正巧野豬隊長率領他的手下到來，表示他們不願受麋鹿的約束。而和麋鹿隊長發生了口角，在一陣唇槍舌劍之後，野豬隊長茅頭突然指向利夫，懷疑是由利夫所偷走的。利夫極力辯解且蕾恩也幫忙作證。利夫爲了洗刷冤情，便讓麋鹿隊長答應由利夫負責去尋找暴風之石，麋鹿及野豬雙方則各派一名人員監視。麋鹿派遣伊亞少尉，野豬則派歐克隊長隨後。麋鹿隊長告訴他們時間只有至下次的月圓之夜，另一方面野豬也抓走蕾恩當作人質，以保證利夫他不會跑掉。

艾拉那 2

出了帳篷之後，向前走一會兒，利夫見到右手邊有一算命的預言者的帳篷，他想進去算一算未來的命運。順便經由預言師的水晶球來找一找眞正的犯人。在一陣交談後，她會建議利夫到犯罪現場查查看，順便見見神殿的守護者，艾拉娜女護衛，不過要記得眞心誠意。接著利夫當然要趕快上路了。路上碰到的一些動物要記得與他們多多談話，以獲取一些消息。從原野上再經過艾拉娜侍僕們所住的小村莊後，利夫一行來到了寶石寺門口。多



疑的艾拉那再加上丟了風暴之石，所以她沒那麼容易相信你眞的是受命來尋找風暴之石，無論利夫如何解釋，或用他的人格保證。把嘴說爛了她也不相信利夫。所以她要利夫去拿一份森林之王的信物，以證明利夫的身份。所以現在利夫必須動身前往森林尋找森林之王，找到森林之王後，告訴森林之王艾拉那的要求，於是他給利夫一顆金蘋果做爲信物拿給艾拉那。【註：在神殿外的村莊上，利夫可以撿到一個杯子，如果你夠仁慈可以把它歸還



給艾拉那的侍僕，或據爲己有，對遊戲進行並無影響。】找到艾拉那以後把金蘋果交給她，原來那顆金蘋果是森林之王從前還是一名士兵時，由前任國王給他的出戰記念品。接著艾拉娜會打開花園的門讓利夫進入搜查。





利夫先到花園的左邊的小花園，可撿到一個水桶，當逛到花園的右上角時，在角落發現一個奇怪的腳印及一串酸莓。這可能是犯人的所留下的腳印，所以當然要找人鑑定一番，可是要找誰呢？當然去找知識在各族之冠的鼠族智者。到了鼠族的洞穴門口，鼠族的看門員一副高高在上的樣子，不太想理會利夫，就像是台北市監理所的服務小姐一樣。跟他



打屁一番後，利夫要求見長者，但除非有預約，否則不得進入，所以利夫決定要歐克和他談一談【不是打他而是困惑他】接著利夫拿起牆上的斗蓬，化妝成鼠族向內獨自走去。在進入希斯特的房間之前，在日晷室會有一隻老鼠以爲你是卷宗管理員，而向利夫問問題，記得幫利夫查手册回答他。接



著利夫再走一小段路便可來到希斯特的房間。一開始和他討論寶石遺失的問題，接著利夫告訴希斯特有關位於神殿花園腳印和酸莓的線索。可惜是利夫無法把腳印挖來，他也沒時間去神殿，所以他叫利夫去找雪貂買些石膏，以便把腳印複製一份回來。但記得要把酸莓交給希斯特看。

石膏印 4



出了門後，走向出口，利夫叫回兩位同伴，緊接著就要去雪貂村買石膏了。到了雪貂村，問了其他的雪貂工匠，才知道只有酒店有賣石膏，利夫一行人又奔向了酒店。【進入雪貂村後，沿行進方向左邊的一條石子路走到底，再過了一拱門，右邊那個門是玻璃大師的家，左邊就是酒店】可惜利夫没有錢,怎麼辦呢？對了！有銀製勳章啊！所以又回到嘉年華會的貨幣兌換商處去用獎牌換現金。一開始講定是二十元，令人厭的奸商後來又減爲十五元，但爲了救心愛的蕾恩，也只有乖乖接受了。換了現金立刻到雪貂酒店那兒買石膏。



本來現金就不多，因此利夫打算殺個價。想不到老闆乃不二價的支持者，剛到手的十五塊馬上又換成了一包笨重的石膏。利夫馬上趕到神殿的犯罪現場，去製作腳印的石膏模子。首先先把石膏放入木桶內，接著隨便找一些水和石膏混合製成濕石膏，再使用溼石膏製成腳印模子，帶去給希斯特看；



把腳印模子交給希斯特後，他似乎已經知道腳印的所有人是誰，但他不先告訴利夫，而要他們先到野豬王的城堡，打探打探消息，帶回情報才要告訴利夫。





不得已只有硬著頭皮去野豬城了。到了城堡的大門，碰上兩位想刁難利夫的警衛，利夫和伊亞及歐克只好演了一場戲用來欺騙警衛。最後終於混入城堡內。走過一連串的長廊終於來到野豬王的面前，野豬王身體泡在泥漿池中。明顯刁難利夫，要利夫走入泥漿池中才肯和利夫說話，反正主要是探情報。利夫和野豬王隨便閒扯一陣後，找個理由正要離開時，恰好看到蕾恩安全無事，利夫也放心了，告訴蕾恩一定會把她救出來。正當要離開時，利夫好像在泥漿池走路時碰到了什麼東西，出了野豬城堡後整理身上的皮毛竟然發現了一只狼頭戒指。他們就要拿狼首戒指向希斯特交差了。當利夫告訴希斯特在野豬王的泥漿池中找到了一只狼首戒指，希



斯特的語氣表現出一副事情不妙的樣子。不過終於利夫知道了那腳印的主人是屬於一隻三十多歲的浣熊，且希斯特根據酸莓推測，浣熊可能來自北方。臨走時希斯特把狼首戒指交給利夫當報酬，告訴利夫以後有事時可派上用場。因此現在利夫終於有目標了，就是向北方去尋找這隻浣熊，可是一伙人對北方的地形根本不熟該怎辦呢？所以要到山上去看一看北方野地的地形。

捕光機 6



一行人到了北方的永恆山脈，利夫在山上的房子碰上了狗族的泰邱，和泰邱打聽北方的消息後，知道他不但是個製圖家而且他擁有北方野地的地圖以及捕光機之事。【跟據談話推測捕光機即是我們現在的望遠鏡，而破碎的零件即鏡片】爲了獲得泰邱手上北方野地的地圖，利夫以答應要幫他修理捕光機爲條件交換，換取地圖。但地圖只有一份，泰邱也需要，所以他換成再幫利夫複製一份地圖。但是有誰能夠修好捕光機呢？【捕光機零件爲鏡片】記不記得雪貂工匠，能修好大概也只有他們了？所以利夫就去找雪貂工匠的玻璃大師，但玻璃大師指出修理捕光



機超出了他本身的能力，因此他要去分會問一問雪貂工匠的領袖 -- 薩卡。由於薩卡也不太了解捕光機的事，所以要問一問全知者。不過公會有個規定，那就是必須是公會中的成員才可以尋問全知者問題，於是利夫必須通過公會的測驗才能成爲公會的一員。【玩過七巧板吧！解法請看附圖】完成測驗成爲榮譽會 員後，利夫終於獲准可問全知者問題了，不過利夫問了老半天，仍不得要領，因爲捕光機非此物體正確



的名稱。所以必須找有博學知識的鼠族智者希斯特問一問。問過希斯特之後，才知道捕光機原名望遠鏡，而那破損的零件叫透鏡。利夫再回到公會重



問全知者有關於透鏡的事。於是全知者才告訴利夫捕光機的修法也就是透鏡的製作法，責任當然落在玻璃大師身上了，過了一段時間玻璃大師回來告訴大家說沒有拋光粉無法完成，全知者指出拋光粉的原料爲

紅黏土，大家都不知道那有拋光粉，忽然歐克說出了野豬王的泥漿池富含紅黏土。利夫不得以只有再去野豬王的城堡了。想辦法賄賂城堡門外的守衛，到野豬王前面和他說一些廢話，趁機走入泥漿池中，利夫讓身上沾了一些泥漿，利夫就又找機會離開了。把紅黏土交予玻璃大師後，不一會兒，他就交給利夫一片全新的透鏡了。



受困 7

拿到透鏡後，利夫又朝向泰邱的房子，去和泰邱交換地圖。換完地圖後，出了門正巧碰上艾拉那所派來的使者，他要我們把信交給艾拉那的姐姐阿拉瑪，收下信後，利夫便向野地行進了。走著走著就來到狗族的城堡，狗族王子定有兩種方法可讓利夫們通過，一是付費，二是說笑話娛樂他。很可惜利夫早就沒錢了，又說了一大堆不好笑的笑話，所以就被狗王子關到監牢中。關在牢中要想辦法逃出，否則無法完成肩負的任務。就在此時利夫發現地上有一個木碗，就用木碗敲監獄鐵門把獄卒引來，發現獄卒是個老好人，就向他要了些食物及湯匙後，利夫發現到有一面牆的一塊石頭是鬆動的，就用鐵湯匙去挖鬆它，但仍舊推不動，一定是沒力氣，大概是太久沒吃飯了。勉強吞下狗食後，集合三人之力，終於把石塊推開了。不過由於洞口太小，只有利夫能勉強通過，利夫在通過遂道時，不幸掉入狗族城堡的地下迷宮中。過了好久，終於逃出了迷宮，這樣看來利夫只有單槍匹馬到野地去搬救兵了。





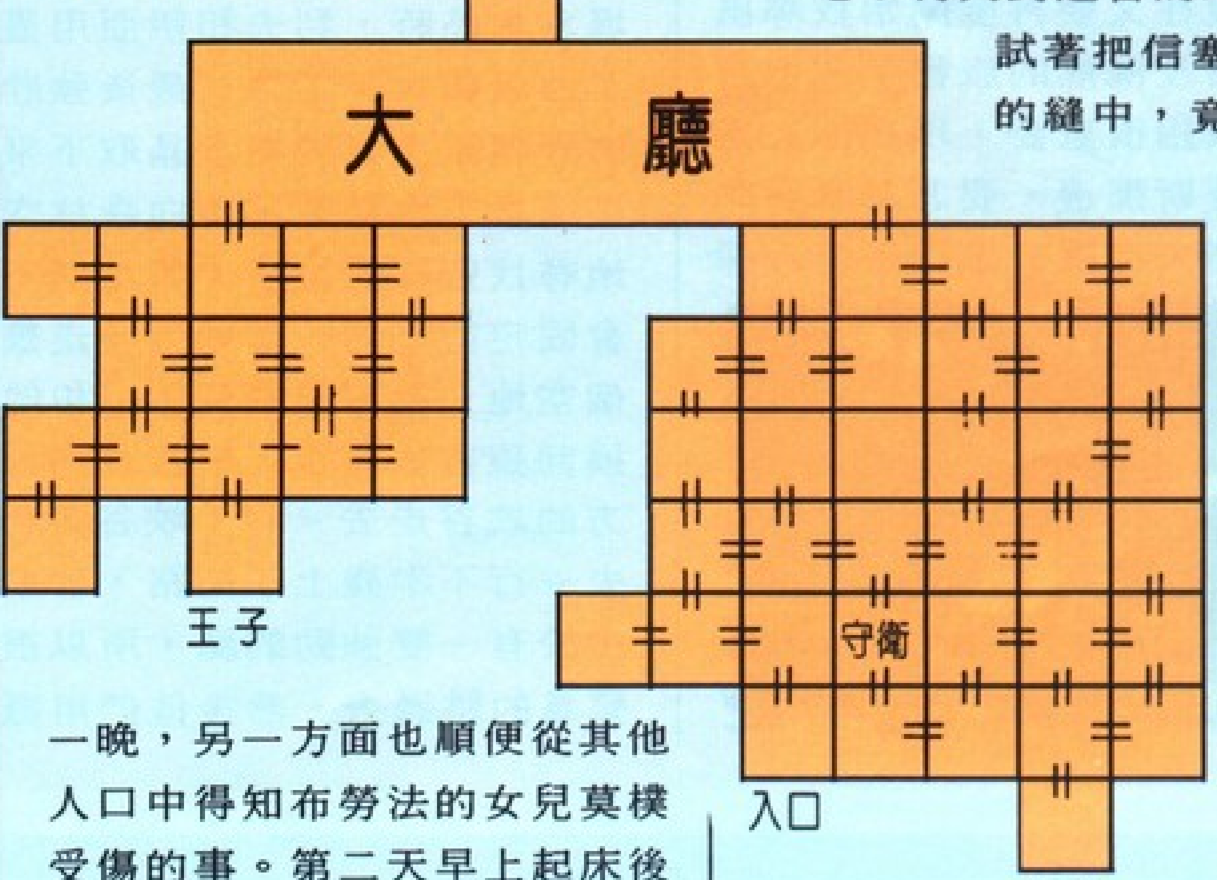




釋放伙伴 8



到了北方野地，不知不覺走到地圖上印有一個帳蓬圖樣的地方。以為已經找到休息的地方可以休息了，想不到出現了一隻貓要把利夫抓起來當俘虜，利夫想想反正有休息的地方，反而自願被貓抓起來，到了貓族的營區，見了他們的首領 -- 布勞法。她答應招待利夫



一晚，另一方面也順便從其他人口中得知布勞法的女兒莫樸受傷的事。第二天早上起床後和布勞法談過，利夫為了報答布勞法，所以答應要幫她女兒找藥回來醫治。早上利夫便離開貓族的營區向著北方的一間小房子走去，這應該是艾拉那的姐姐阿拉瑪的房子吧！利夫到達目的地以後，試著把信塞進門上的縫中，竟然被這



隻老貓丟出來。試了幾次後，又把所有的門上縫隙塞住，終於讓她自己把門打開了。利夫進去後阿拉瑪看了信，說了幾句，利夫順便問一問阿拉瑪附近有無醫生可以醫治布勞法的



女兒，雖然回答是沒有，但是阿拉瑪知道一些民間秘方可以救莫樸，但她缺少某些藥材，要利夫去尋找。缺少藥材分別是貓薄荷，蜂蜜及針線。貓薄荷就在北方的河口邊，再來是蜂蜜，利夫來到一棵橡樹下發現了蜂窩及一堆的蜜蜂，但走太近又會被叮個滿頭包，利夫見到地上有一些乾樹枝，心生一計要用煙薰開蜜蜂，但如何點火呢？他又走到採石場去逛逛，看有沒有可用的物品，結果在那兒撿到火石片及繩子。然後又回到橡樹那點燃乾樹枝，薰走蜜蜂後，取得蜂蜜。【記得要把火石片和鐵湯匙磨擦才能產生火】而當利夫走經各



處的森林空地的某一處遇上了商人蜜腳凱拉斯。運氣眞好！他有賣針線，可是利夫身無分文，只好用狼首戒指和他交換了針線。拿到所有的材料後，立刻交給阿拉瑪。她馬上把藥作好交給利夫，利夫馬上又趕往布勞法的營區，去醫治莫樸。利夫醫好了莫樸，野貓族晚上開慶功宴慶祝莫樸復原，利夫在此時順便要求布勞法幫忙解救同伴，於是貓族趁夜黑時在狗族城堡的食物中下了安眠藥，使大部份的狗睡著了，利夫就順勢潛入城內把同伴救出來。一進入迷宮中，繞了老半天竟不小心繞到王子的房間內，還好他正在睡覺，且利夫見到他身上有鑰匙，便輕輕靠到床邊不使地板發出聲音【史奎克即Squeak地板發出的聲音】，就可從王子身上取到鑰匙了。然後利夫就趕快去牢房把同伴救出來，接著就一起逃離了城堡。



現在又要再度開始找尋風暴之石及浣熊的旅程了。但是狼首戒指很重要，現在卻在蜜腳凱拉斯那邊，要怎麼拿回來呢？利夫在獨自旅行時曾在採



石場礦區內發現一些漂亮水晶，也許蜜腳凱拉斯肯用水晶換回戒指。因此一行人又前往採石場採取水晶，當他們到採石場拿水晶時，利夫和伊亞用盡了力氣都拔不下來，最後強壯的野豬歐克終於把水晶取下來了。拿了水晶後，再向森林空地尋找蜜腳凱拉斯（凱拉斯不會固定待在同一個地方多走幾個空地，就可以找到），和他換回狼首戒指後，緊接著向北方的峽谷走去。到了峽谷時利夫一行不幸碰上了斷路，伊亞由於有一雙強勁的腿，所以很輕易的跳過去，然後他們用繩子搭了一座繩橋大家才安全度過。持續向北走就看到一處渡



口，一隻老狼躺在一艘木筏睡覺，要給他錢或金子才肯載利夫到北島。利夫這時就把狼首戒指交給他看，老人家一陣驚訝後，結果還是把一票人送到北島去，在旅途中也順便問得關於戒指及有關北島上面狼的消息，但老狼就是不肯透露浣熊的消息。

黑爪獵人 10

到達北島後，不知不覺來到瀑布下，遇見一隻獨自生活的母狼名爲夏拉，但是她叫利夫不要煩她，利夫就又繼續走到水壩。想不到在水壩那兒中了黑爪獵人的埋伏，而被抓了

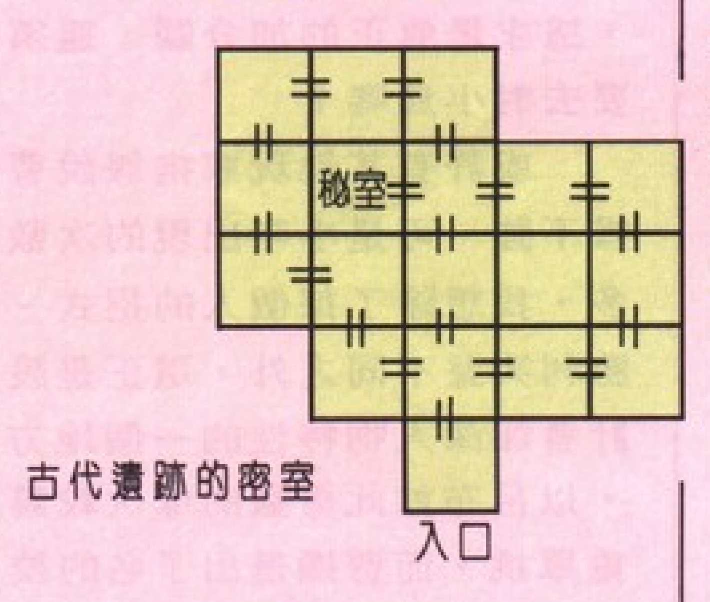
起來關在牢中。稍後有兩隻狼以征服者的姿態來宣告利夫他們的命運，後來那隻叫作邱達的可惡浣熊出現了，利夫也確定風暴之石是他偷的，當初推斷果然沒錯。利夫們在牢中待了一晚後，夏拉趁一大早黑爪獵人出去打獵時，把利夫他們給放出來。逃出牢後，利夫順便在黑爪獵人的營區搜索一番，並且在酋長的營帳中發現了一個古代紀念品就順手把它帶走了。離開營區後在營區的東方海岸邊的峭壁發現了一張金卡，可惜沒有繩索無法取得。走著走著來到一塊像是機場的地方，他們又進去東翻西找一番。在某一間房間幸運地找到一根鋼索，在另一間的倉庫發現一扇只能開一半的門，但是



旅遊商人蜜腳凱拉斯也來到北島上，因此利夫想去看看他有賣那些能派上的物品，發現他竟有賣油燈，所以當然想買下來，他們還是沒有錢，於是騙蜜腳凱拉斯島上有寶物之事，並且用在黑爪獵人營寨找到的古代紀念品換取油燈，然後他們就把油燈的油傾倒在那生鏽的門上，才把門打開了。進入倉庫後，翻了老半天結果只有一隻螺絲起子值得帶走。利夫又在另一間房內發現一個奇怪的門，不過好像需要某種卡片才能開。對了！剛剛不是在海邊峭壁發現一張金卡嗎？一票人又奔回峭壁去取回卡片。歐克使用鋼索把利夫吊下峭壁，利夫成功取回金卡。所以又回到那奇怪的房間試一試。



暴風之石 11



利夫把門成功打開後，竟又是一座迷宮，晃一晃後走進了一間更奇怪的房間，利夫見到桌上放置著一個奇怪的三角形裝置，順手就把它帶走了。其他也沒有什麼奇特的東西，大家就離開古代遺跡，轉而向遺跡附近的水壩探險。水壩附近並無異樣，但在水壩的上方卻發現一間像觀測所的奇怪白色建築，任何方法都無法把門打開，利夫只好使用螺絲起子把門拆了。裡面有許多儀器，利夫注意到有一個像鬧鐘的機器，打開它得到一顆似電池的金屬小圓筒。整個島大約都走遍了，利夫又跑去夏拉的巢穴



拜訪她。和她交談時，注意到她屋內有一鐵閘門，門上有個三角形凹痕，和剛才取得的三角形裝置十分吻合，利夫就把三角形放入凹痕中試試，沒反應！再把金屬圓筒放入三角形機器中試一試，門動了。出現了一條隧道，一直向前走，遇到的第一座梯子是通往水壩頂，再繼續走碰上第二座梯子向上爬兩層後，再見到另一座樓梯，向上爬，再爬上一座梯子就見到那隻可惡的浣熊邱達及暴風之石。那隻浣熊一見到利夫就帶著暴風之石逃了，利夫趕上去追。一陣混亂中，利夫搶到了暴風之石，爲了怕又被搶回去，便和歐克及伊亞互相之間傳暴風之石，當伊亞傳給歐克，歐克一個不小心沒接到，而讓暴風之石掉入水壩中，



而貪心的邱達爲撿暴風之石也一併掉入水壩中了。利夫只好空手回到森林之王那交差，雖然沒有暴風之石，森林之王還是爲利夫開了一慶祝會，並且心愛的蕾恩也被野豬釋放了，從此他們過著幸福快樂的日子，而那暴風之石正掉落某處運作著它的機能……。



魔眼封印

●王同學

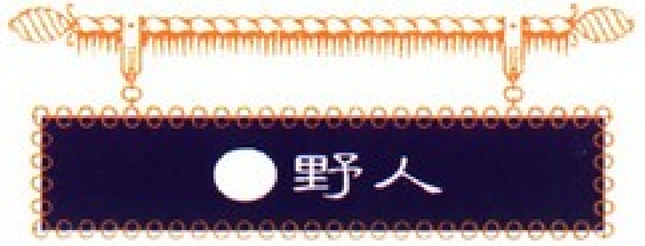
當初在雜誌上看到本遊戲時，第一眼的感覺就是-- 怎麼會有長得那麼「奇怪」的人物呢？結實的肌肉配上短小的身軀（不分男女哦！），構成一幅看起來不怎麼順眼的畫面，所以也就不太在意這個遊戲。

後來，在一次偶然的機會中接觸到此遊戲，此時我才發覺當初的想法錯誤了。精緻的畫面加上即時的戰鬥，這種特殊的組合深深地吸引了我，尤其是遊戲中的精彩動畫，更是值得一看再看，曾聽朋友說過動畫裡都配有生動的語音，只可惜本人實在太窮了，所以買不起音效卡，以至於不能一飽耳福，眞是一大憾事呀！

雖然本遊戲也擺脫不了所謂的「練功」，但那特殊的戰鬥方式令人忘記了練功的痛苦，看著自己所控制隊伍和敵人刀來劍往地撕殺，必要時就放一、兩顆火球，那種感覺眞不是蓋的（必須在等級非常高的前提之下，否則後果不堪設想。），尤其是敵人死後，那血淋淋的屍體更大大地激發了人類原始的戰鬥本能，不像有些遊戲一進到戰鬥畫面就你砍一刀我還一劍的，一點戰鬥的氣氛都沒有。如果敵人出現的數量多一點的話，就會看到畫面上呈現一片混亂的局面，根本分不出敵我雙方，此時如果冒然使用攻擊性的法術，不僅敵人受到傷害，連自己的隊伍也會遭到波及，所以在施法之前一定要先看好時機，否則落個兩敗俱傷，到時可就欲哭無淚了。

另外，在戰鬥時假如敵我雙方剛好被大石、牆壁擋住，或是敵人被逼到角落時，你將會看到整個畫面上下劇烈地晃動，好像正在進行著一場驚天動地的戰鬥，當然，最後的勝利一定是屬於正義的一方（當然是我方囉！），古人有云：「邪不勝正」，邪惡的一方永遠不是正義的對手，你說是不是呢？





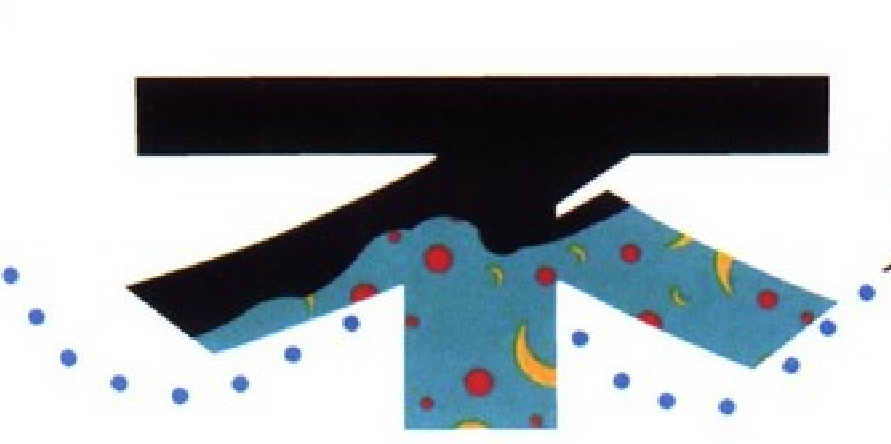
三國志武將爭霸是我接觸的遊戲中，第一個類似快打旋風的動作遊戲，號稱比美一般大型電玩的流暢度，眞不是蓋的，玩起來有如重溫以前玩快打旋風的時候，沒想到以往只有日本才能製作出的水準，臺灣竟然也可以達到，果然可稱的上『日本能，臺灣也能』

由於我並非是快打迷（說穿了不過是經嘗試之後，發現自己的反射神經太慢了！）而且對類似的遊戲也都抱著敬而遠之的態度，拿到這個遊戲時抱著姑且一試的心態，反正太閒了，沒想到就這樣一頭栽進去。至於遊戲裡的語音提供了玩家們的想像空間，裏面所聽到的招式名稱總是跟手册上的有那麼一點點……很大的出入。電腦AI似乎並不是很高，只要看好時機，打出氣功後就會看到敵將想跳過氣功，可是總差那麼一點點而被打下來，然後便一直一直重複，我就在旁邊暗爽（如果遇上典韋更爽），這才是眞正的加分關，還須要去射小鳥嗎？

或許有其他玩家抱怨說曹操不強，可是小卒出現的次數多，我想除了每個人的招式、勝利笑聲不同之外，這正是設計者加深人物特性的一個地方，以呂布如此勇猛的傢伙較偏重單挑，而曹操是出了名的狡滑之徒又是一國之主，打沒多久就溜了這才是應該的，你說是嗎？













大富翁II



回想重前，在國小時玩過紙上的大富翁，當時就被這種簡單又有趣的遊戲給迷住了。現在上了高中家裡買了電腦，便跑進電腦門市買了這套遊戲。

比較了兩種版本的大富翁，覺得還是電腦的大富翁較好。不但可以一人玩而且表現多樣化，使遊戲充滿許多變數，不知下一步會如何？使臨場感十足，加上數首美妙動人的歌曲，讓過程不至於單調乏味。

當然好話說完，總該吐吐苦水，發洩一下嘛！其中最大的弊病在於電腦太會作弊了，想到這裡回憶當時，不禁咬牙切齒。有次在“臺灣”眼看著就過關了，沒想到“大老千”只剩下數千元竟然進去賭場賺了數萬出來，我差點把電腦"作"了，再加上股票市場、黑市……等特殊場所不是常去就是一個接一個。拿卡片的地方我想走到都不成，看到電腦如此，心情很鬱卒！曾經建了一排高樓大廈等著光顧，卻看到他們每個若無其事的經過了，等走到時剛好在牢裡或醫院眞悲慘啦！不過想到最後克服萬難，駕駛著賓士回家和大水牛相擁而泣的情景，心情就非常爽。

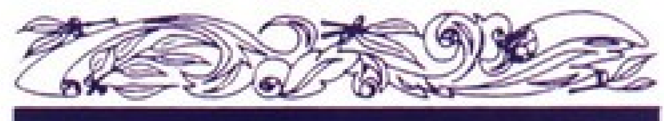
創世紀VII第二部 巨蛇之島



創世紀從不讓大家失望，每一代的推出都是新的里程碑，即使是身爲續集的「蛇島」也毫不遜色。懸疑的劇情和華麗的畫面，更眞實的表現，稱「蛇島」爲RPG中的翹楚，一點也不爲過。遊戲中增加了許多體貼玩者的設計，命運沙漏便是一例。命運沙漏是救命的寶貝，若聖者或其同伴陣亡，只要使用它，僧侶之島的僧侶們便會趕來救活死者，所以有了它，繃帶、醫療藥水都可以丟了；又命運沙漏也是遊戲初期來往兩座大城最快的交通工具，雖然那些僧侶技術不好，不能隨心所欲，但將就使用吧！所有法術以隱身術最好玩，雖然不能馬上剋敵致勝，但敵人只有招架的分，沒有還手的餘地，而且畫面也改變了，就像在玩「單色版」的創世紀一樣。玩RPG自然不能避免探險，而探險又免遇到怪物，由於蛇島採「即時戰鬥」系統，因此當聖者不想殺那些怪物時轉身就走，就會發現怪物會緊追不捨，就連路旁的守衛也視若無睹，若等牠們一下再走，常可追過半個蛇島也不放棄，眞佩服牠們的毅力。

記得剛到 Monitor 時，身無分文，便接了葬儀社的工作，運回一個守衛的屍體，便可賺得 100 元（ Monetari 單位），當時想這有何難，竟然有凱子要付重金請人。後來經過多次戰鬥後，得到很多多餘的物品，要賣又賣不掉，遂放在城中看是否有人要，但經過的人卻都不屑一顧。接著又殺了下毒的 Lydia 和間諜 Simon ，任其屍首在城中放著，也沒人過問，這時才知原來 Monitor 的人都很懶，對地上的東西都懶得去看也懶得去動，是以葬儀社老闆才要以重金請人搬運屍體。

整體而論，蛇島並未有什麼大缺點，操作方面也由其資料片「銀色種子」的熱鍵補其，使玩者更得心應手，若硬要挑其毛病，大概也只有那太過於直線的劇情讓人無法放鬆，以及令人討厭的Uoodoo的話，歡迎你隨時來蛇島走走。











妙賊也瘋狂

●出版公司／松　崗

■本文作者／俞伯翰

在現代，逃漏稅是犯法的。當然，在未來也是。不過現在逃漏稅頂多罰款，或坐個牢。到了未來也許就沒這麼簡單了，你可能受到拷打、被迫出售身體內部器官、死亡再加上從繳費到期日起到未來十五代爲止，所有屬於其家人及朋友之所有財產皆歸國稅局所有。妙賊也瘋狂【 Innocent Until Caught 】的主角傑克・T・來德就是生在這種悲哀的時代。話說這個可憐的傢伙在太空中自由自在的航行時，不幸被銀河稅收通吃局（ IRDS ）的那票人發現，就被 IRDS 引以爲傲的曳引光束給拖了過去。說起來這個銀河稅收通吃局來頭不小，還有一個了不起的座右銘那就是：你必須付錢。結果傑克欠銀河稅收通吃局一堆的罰款，在二十八天內必須全數還清！所以傑克就飛向最接近 IRDS 的泰迪星（ TAYTE ）上找個東西來支付他的稅單。


來德大難臨頭還不知


霸道的IRDS

遊戲的片頭那段 3D 動畫的部分做得還不錯，尤其那艘代表 IRDS 的太空船，就知道IRDS多麼霸道了。妙賊也瘋狂的整個作品中，某些地方的小創意還不錯，就是做得有點不完整。像是眼睛圖示，只要是眼睛所掃過的地方，均會顯示在左下角的一個框框內。選項中還有一個放大鏡圖示，把放大鏡移至物品上面，按下左鍵便會出現物品的詳細敘述，神奇的事情就如此發生了。各位有沒有覺得其實這兩個選項可以合在一起呢？爲什麼要先用眼睛找目標物，再用放大鏡取得詳細敘述呢？眼睛圖示還有一個更加有趣的地方，左下角那塊區域只是將遊戲顯示區域切一塊下來而已，起碼眼睛掃的地方放大一下吧！要不然直接看遊戲顯示區就好了，何必這麼麻煩呢？



遊戲狀態調整畫面

遊戲中所得到的任何物品可以自由放置在物品區的任意位置上，物品間也可以重疊，給玩家一些叫自由的空間。左下角那塊除了可以顯示眼睛所掃過的區域之外，當我們使用走路的圖示時，就會出現一份附近的地圖，標示著所有可用的出口，我們可以直接在標示出口的箭頭上按下左鍵，傑克便會自動走向出口，即使那個出口仍然還沒出現在畫面上。在圖示的下方有一個狀態按鈕（ STATUS ）除了存取檔、脫離遊戲外，還有可調整對話速度的選項，稱爲 Bubble Speed，因爲妙賊也瘋狂的對話有點像漫畫的表示法：把對話內容用橢圓形框框起來指向說話的人。而遊戲中的對話系統讓筆



與人物對話畫面

者看起來不太習慣，對話的顏色實在和背景太相近了，再加上對話中又有關鍵字，但又不像 Windows 有Back的選項，對話一多就亂了，不過這純屬個人感覺。



酒吧內熱鬧非常

筆者的遊戲進度十分緩慢，除了對話內容有些廢話之外，謎題也有點刁。我用玩完命運之手的時間 -- 五小時，妙賊也瘋狂還完成不到百分之十。其實這和筆者的習慣也有關係，因爲妙賊也瘋狂美工所用的顏色偏向暗色系（筆者較偏好活潑一點的顏色），加上背景畫面相當普通，使得筆者缺少一股玩完遊戲的慾望，進度才會如此緩慢。另外遊戲的故事內容及目標不明確：賺取金錢以償還積欠的稅收，目標太大了！所以引不起我的興趣，也是另一個重要的原因。



男人的天堂？

關於遊戲的音樂和音效方面，筆者就無從報告了。爲什麼呢？因爲筆者所使用爲Maui和 Pro Audio Spectrum 16 無論選聲霸卡或 Roland 都告訴我無法安裝聲音驅動程式，所以只能選擇 Adlib ，看來妙賊也瘋狂只承認 Creative 和 Roland 原廠的產品。而關於此點遊戲手冊安裝部分，卻隻字未提，只說明安裝要下 Install 的指令，接下來按照螢幕指示進行。一本61頁的手册，對於安裝設定及啓動竟只有短短的三頁。不過聽了 Adlib 的音樂之後，結果還是把音樂關了，不是因爲難聽，是因爲感覺有些刺耳。而說到手册的前31頁，全都是傑克的自述，他以輕鬆及自以爲幽默的口氣敘述他的故事，故事中當然包括一些我不太了解意思的語句。



飛車黨爲何聚集在此？

遊戲本身及手册中充滿了不少美國式的笑話，以我們中國人的眼光去看並不一定好笑，完全看各人啦！妙賊也瘋狂這部遊戲並不適合冒險遊戲的初學者，因爲一定會處處碰壁。對冒險遊戲有一股癡狂的愛好者倒可以試試，玩者必須記住『你必須付錢』這句話，在遊戲中所賺得的任何一份錢，都非常有可能落到銀河稅收通吃局的手中，所以一定要拼老命抓住任何賺錢的機會。什麼？你問我要賺多少錢才可還債？除非你先付錢，否則我不會說！

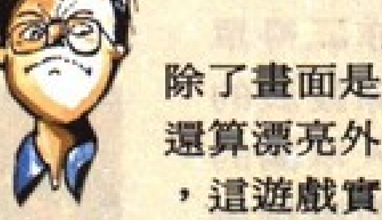
群英會審 VER 2.0

Dracula



爲了繳付稅款，主角冒著生命危險到處探險賺錢，美式的幽默總是出人意料，風趣的對話有點難度的謎題，雖然操作選項以簡易的圖形顯示，但玩家想完成遊戲可要有點功力。

阿 達



除了畫面是還算漂亮外，這遊戲實在沒有什麼突出的地方。遊戲裏有些謎題的設計不太合理，使的遊戲難度一下提高不少，這樣的一個冒險遊戲實在不需給予太多的注意。

捲 毛



遊戲對話中充滿美式幽默，常引發玩者的會心一笑。畫面風格偏向暗調處理，解謎部份並不適合初試冒險的玩家。

群英靶場

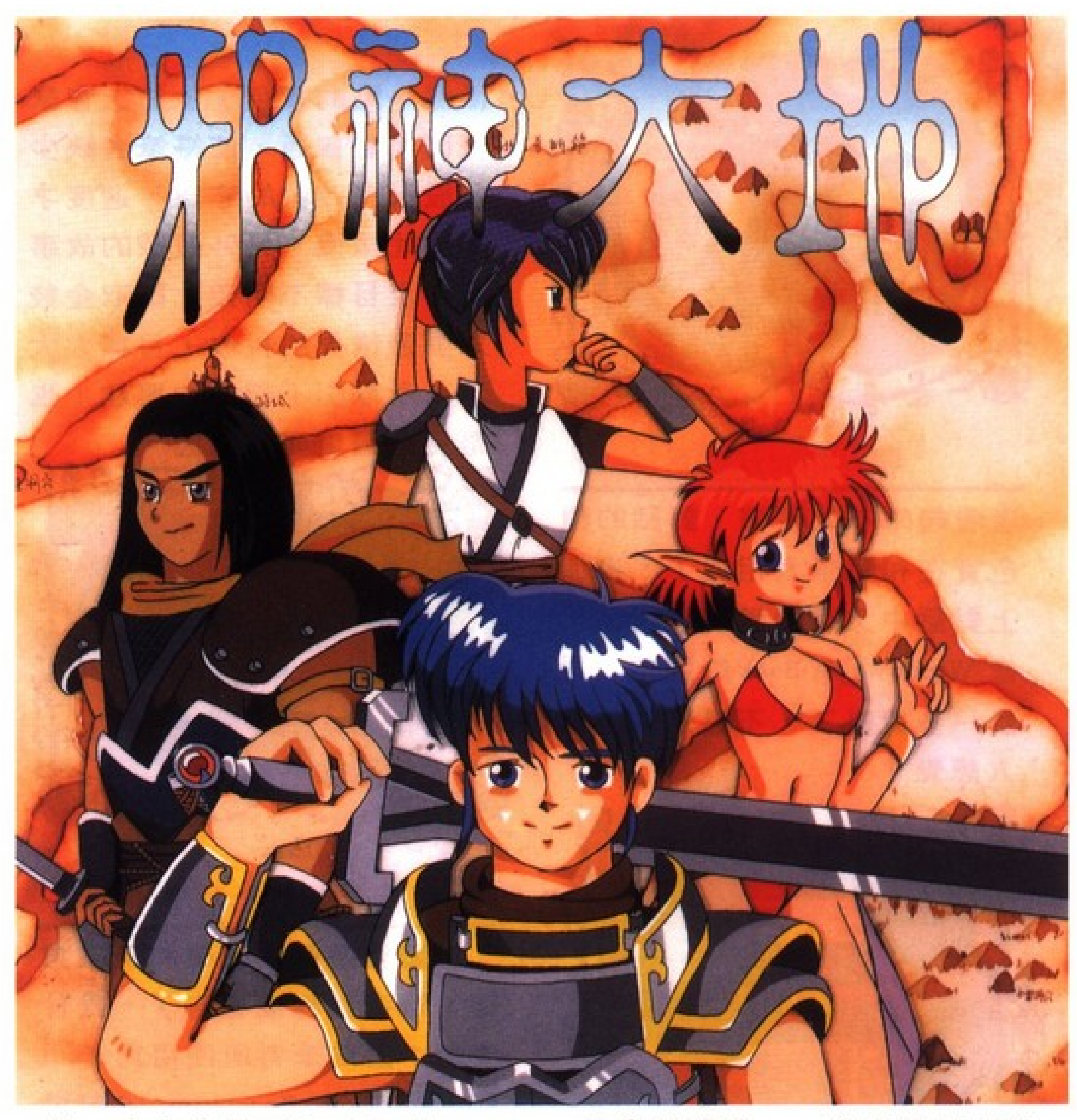
60
70
80
90
100

遊戲獵人



邪神大地

●出版公司／精　訊
■本文作者／ALEX



在一個風雨交加的颱風夜裡，顫抖著雙手（不是中風，而是心中感念大有爲的台電公司未藉此良機斷電。）將熱騰騰的遊戲安裝到硬碟，一路平安的直殺到封印城，眞有欲罷不能之勢。

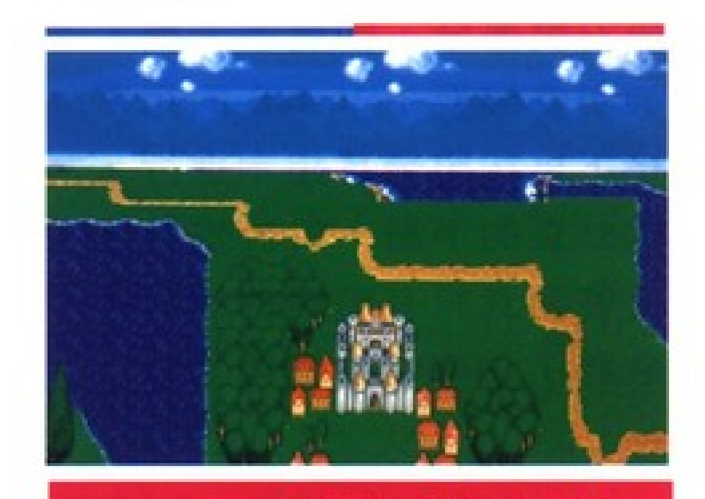


晉見國王，接受聖命

待到費了一番心思擊敗封印城中邪惡軍團的小隊長後卻立即當機，初時不以爲意，叫出存檔再行廝殺結果亦然。基於離農曆七月尚有多日之故，很不信邪的再重新安裝一次，不幸的很，居然屢試不爽（屢次的嚐試，心裡很不爽），只好暫且偃旗息鼓睡覺去。

隔日一早立即電詢遊戲出品公司，得到的解釋是因爲遊戲與某些機種不合所致（？），詢問清楚後趕緊上該出品公司的BBS站Download該遊戲的更新檔，此後確實不再當機，但是，只要在非戰鬥時施展復活術，除了隊員救活與否「下落不明」外，遊戲的「人工智慧」竟然高得要你重新載入遊戲進度…我咧…

筆者盡力摒除上述單一事件所可能引發的先入爲主偏見，寄望以下的論述能不被影響。阿門！



主角一開始出發的王城

遊戲的劇情比之「三界諭」顯得異常單純，而迷宮的設計較「天外劍聖錄」亦顯得單薄些。筆者以爲，單線發展的遊戲劇情如何避免掉入單調的窠臼，應該是遊戲企劃編排劇情的著力點，這方面「邪」片並不是很成功。

各城鎮中人絕大部份的對話並未隨著進度而變化也是敗筆，例如發明者之村裡的老人吉魯貝特：「發明成功了，快去使用看看…」與南洛普斯鎮的「我是村長，這是你們要的傳送器。」等等，對話十次也給了十次？在筆者接觸過的中文角色扮演遊戲裡，這是較少見的。

再如龍王洞窟的龍王要的明明是「勇氣項鍊」，可是在鷹羽城拿到的卻是「勇氣戒指」？不知是筆誤還是蓄意製造懸疑？！

雖說主角三、四人於行進間成一縱隊踢正步的表現手法本屬饒富趣味的爭議話題，可是「邪」片硬將三、四位主角濃縮成一人的處理方式，也顯得怪怪的。幸好上旅館休息時尚可見到頓時幻化成四人分床而眠。



與各種妖魔打鬥畫面

相對的，「邪」片也有幾處表現值得稱道。遊戲中可悠遊於各大陸城鎮的「飛龍號角」，與一個TAB鍵即可叫出的遊戲世界地圖，幾可與國外著名的冒險遊戲相媲美，這兩個利器的設計，堪稱巧妙的避開強迫練功之嫌。

此外，購買裝備時，適用對象顯示得很清楚，且可選擇自動裝備上最佳的武器與防具，如此可避免玩者辛苦所得做了盲目的投資，也省卻了較缺乏耐性的玩家逐一嚐試的辛勞，物品可利用「整理」自動歸類，除了條理井然不致因遊戲的進展而愈發雜亂無章外，更



到旅店休息，恢復生命力

是一項極為體貼的善舉。

對於陌生人能一眼瞧透你的心思或看穿你的行囊，你會不會心裡發毛？

「邪」片針對上述疑點的處理方式則突顯缺乏一致性。

當主角分別從爾基斯城諾斯王子與弗里基亞城的國師手裡取得各半的騎士之鑰後，再到老人洞窟尚未開口時，老人已將騎士之鑰結合好了；而在魔法女洞窟裡，主角維得尚未出示得自亞地加城的甦醒之珠時，吉妮絲德拉早已迫不及待的要去救王子。

設若遊戲能保持如此的一貫性倒也罷了，可是不然，當維德從賢者洞窟得到賢者嘉特所給予的青玉後，再來到惡魔洞窟時，卻需選取「道具」、「使用」及「青玉」才能打開惡魔之門？！

或許是孤陋寡聞吧？迄今筆者所接觸過的國內、外角色扮演遊戲裡，上述的前後自相矛盾情形尚未曾得見。

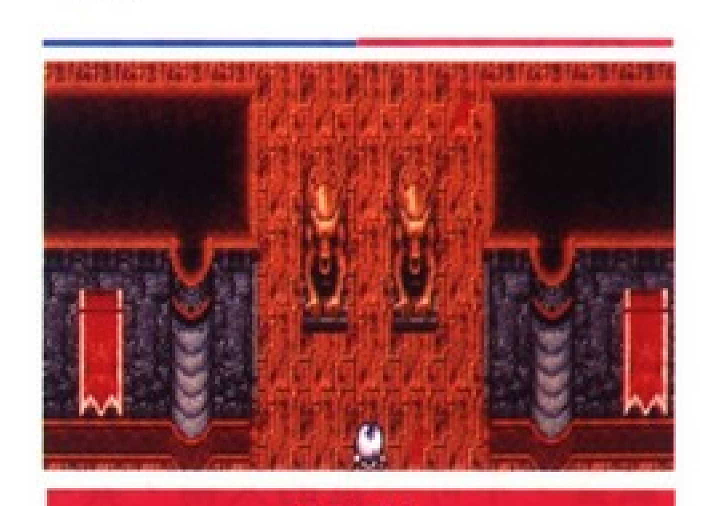
遊戲的音樂及音效表現平平，並無特色可言。採取 320 × 400 256 色模式，幾座迷宮的配色頗為可觀，唯獨戰鬥畫面的敵方呈馬賽克的矇朧模糊較不討喜。



男、女主角之屬性表

如果要以困難、適中、簡易來為「邪」片定位，筆者選取適中，而其中近半的難度是在於戰鬥練功。要對付天空之城的塞斯頭盔，最好練就等級三十以上才不致死得太難看；而在踏入封印城的希望之鏡前，先惦惦有無四十等級的斤兩，否則會不知怎麼死的。

怪獸的造型頗為多種，就是攻擊力與生命力太強韌了，如果企圖借由練功升級以為克制之道，那算是打錯算盤珠子囉！因為怪獸們會大手牽小手，給他們（維德等人）好，牠們（怪獸）會攔卡好！眞夭壽骨！



封印城

整體說來，「邪」片的故事背景與劇情舖陳原有一付滿不錯的骨幹，如果用心讓枝葉發芽，加上遊戲中幾項受稱道的特色，應該可以造就一部很不錯的作品才是。筆者不敢妄稱遊戲的出片是急就章，但針對製作群的用心與遊戲出片的品質管制卻持保留。

如果玩家們盛夏有空，想打發時間渡溽暑，「邪」片是部尚可的消暑小品。

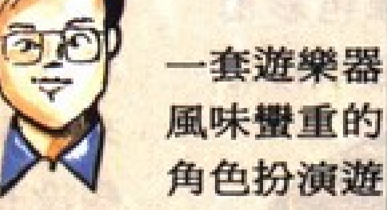
群英會審 VER 2.0

Dracula



故事劇情太過薄弱、人物、場景色盤用色稍嫌簡略，較無法滿足要求華麗畫面的玩家，而容易上手對不想傷腦筋解謎的人來說，倒是一不錯的遊戲。

阿達

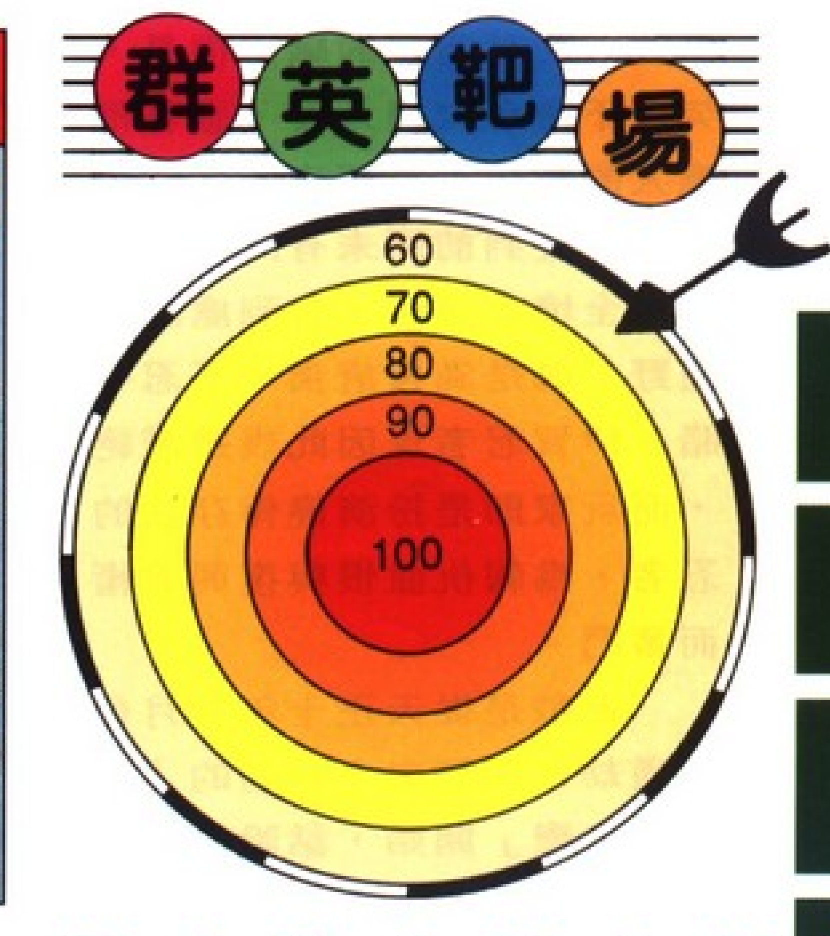


一套遊樂器風味鬱重的角色扮演遊戲，音樂頗為不錯，然而可能是由於趕著出片的緣故，遊戲的問題（指程式上）有待改進，使的筆者覺得這是一套不太負責的遊戲。

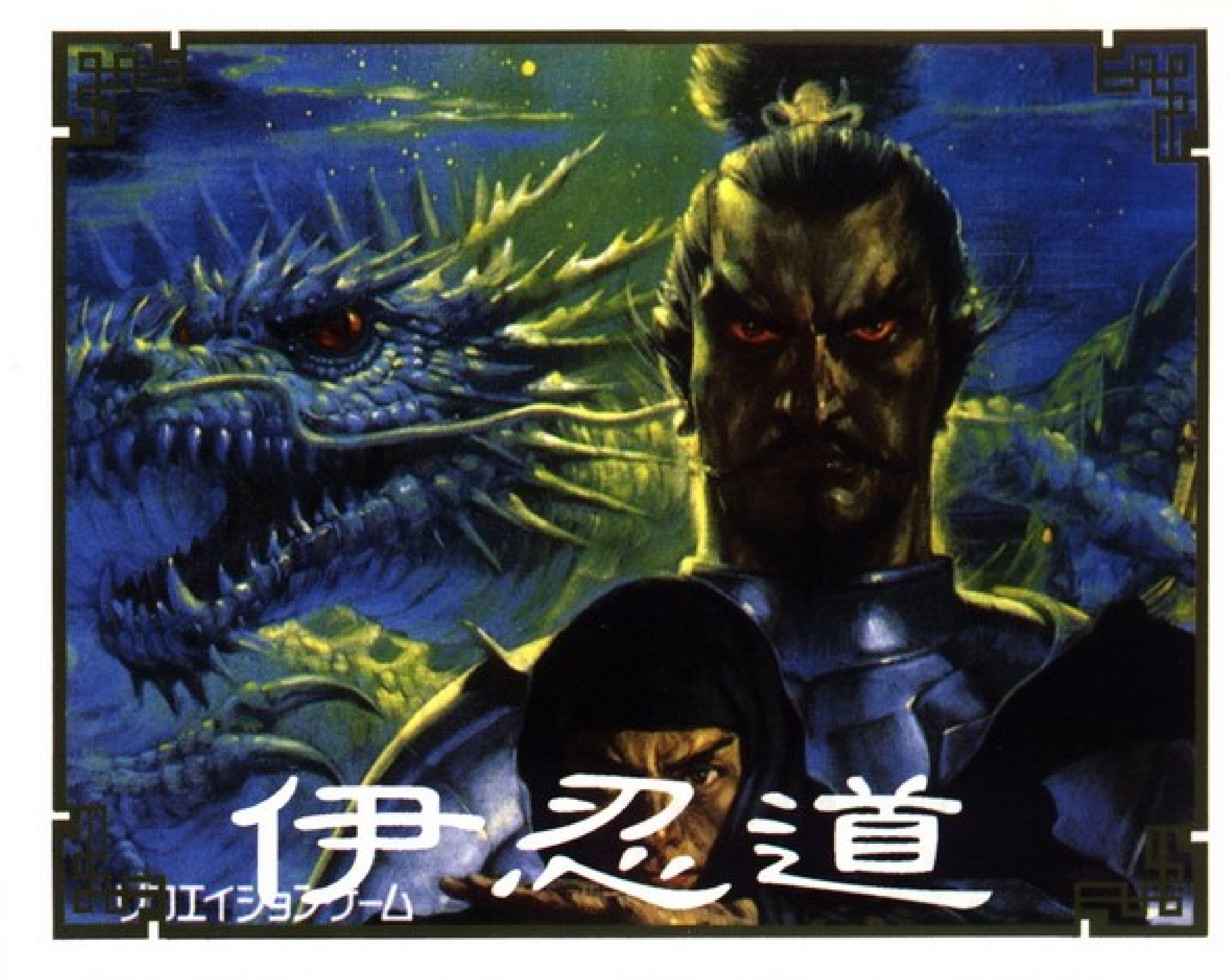
捲毛



戰鬥畫面所呈現的模糊物像，是遊戲中一個致命的缺點，且冒險初期即出現當機的 Bug，降低了不少繼續奮鬥，拯救世界的熱度。





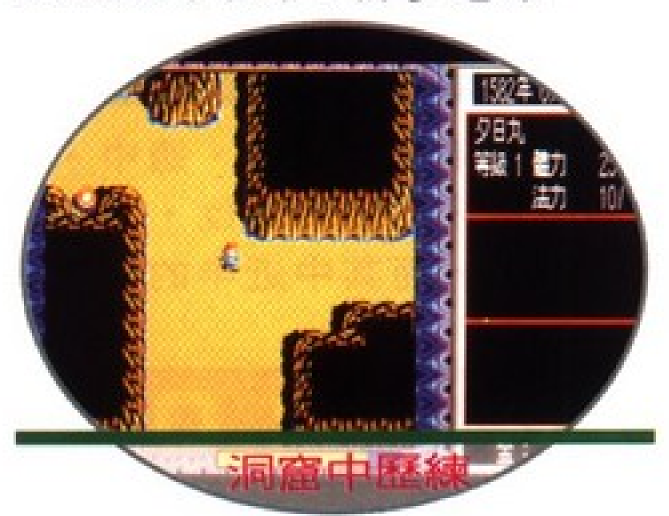


●出版公司／第三波

■本文作者／T.M.C

幕府時代是一個戰雲瀰漫的時代，也是人材輩出的時代，它曾孕育了如武田信玄、德川家康、織田信長、豐臣秀吉、伊達政宗……等叱吒風雲、不可一世的人物，其中又以織田信長的一生最富戲劇性，自小就擁有超乎常人的思慮、雄才大略的心胸及其獨到的眼光，終於造就了一番輝煌的事業，最後雖然和三國時代的曹操一樣，未能掃盪所有敵人，但也同樣地爲國家統一奠定了堅固的基礎。所以日本有許多遊戲都是以這位富有傳奇性的人物爲主角，而伊忍道也是以一個發生在信長身上的眞實故事做爲背景，事情是發生在天正 9 年（西元1581），與伊賀人民有宿怨的織田信長，突然下命令大舉入侵，憑著他龐大的軍隊，長驅直入，使得伊賀遭受到前所未有的打擊，不但全境化爲焦土且到處屍骸遍野，眞是滿目瘡痍，不忍卒睹。伊賀忍者也因此幾遭滅絕，而玩家即是扮演僥倖存活的忍者，爲報仇血恨與復興忍術而奮鬥。

遊戲是從天正十年 6 月信長遇劫 -- 即歷史上有名的「本能寺之變」開始，話說信長不但未喪命於此難，反而練就一身法術，準備向其它諸侯進行更殘酷、更暴力的統治。中外歷史上這種穿鑿附會的傳說還眞不少，如楊貴妃的逃往日本，明惠帝的藏匿西洋（聽說鄭和下七次西洋就是爲了尋訪他的下落）與德軍地下總部自殺的並非希特勒，而是替身……姑且不論這些傳言是否爲眞，但他們著實爲我們在面對嚴肅的歷史時增加了許多趣味。



洞窟中歷練

內容

伊忍道是一個國家色彩相當濃厚的遊戲。它將日本特有的忍者文化，表現的相當完善，舉凡職業類別、地理文化、風俗民情，都與事實相同。就連法術與裝備也依其身份的不同而有分別。但這種大量參照歷史而做的設計，有優點也有缺點。它的好處是可讓玩家在娛樂之餘還可增加知識，它的影響是，因爲職業與裝備的講究，使得遊戲變較複雜，不易上手。



信長燒傷後的慘樣

當主人翁的等級超過 7 級後，將陸續會有一些慕名而來的人想做你的伙伴，但可惜的是你並非獨霸一方的君主，你只是個身負血債準備報仇的忍者，所以你只能收容二位〝幸運〞的人兒，而那些被你拒絕的可憐人（除了蓄伊與百地丹波有點修養外）皆因受不了如此打擊，在憤怒羞愧之餘，準備對你行兇，以消心頭之恨。只是不打便罷，眞正一動起手來，全部都是些肉腳，除了這些沒長眼睛的之外，還有就是那些有眼不識泰山會在你往返城鎮間攔截你的炮灰，說起那些不自量力的小賊，雖然煩人，但因好欺負，所以也可用來增加點金錢與經驗值，不過，

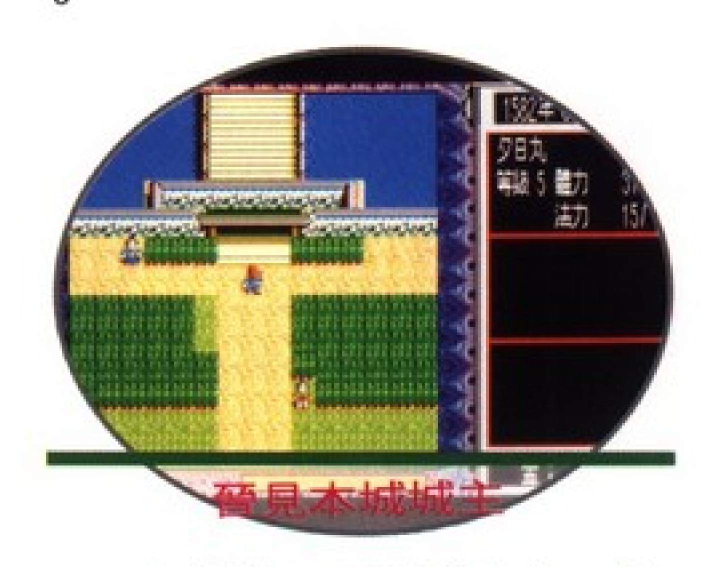
在遊戲之初，奉勸玩家還是少浪費時間爲妙，不然當你在彌戰數十回合後，終於擺平對方，所得到的僅是令人吐血的收獲（金錢 3 元，經驗 7 點）時，眞是……。

因爲受限於只能攜帶兩人同行（三人請自費？）所以在必要時，你必須做一些取捨，將更利害的人網羅至旗下，而與那些中等角色分離。沒辦法，達爾文說：適者生存，不適者淘汰。而且在他們還有點利用價值時，要充份的把握，也就是將他們身上擁有的武器、防具、道具一併搜刮下來，變賣自用兩相宜。雖然有些殘忍，但國父說：物盡其用，故我們應當使其發揮最大價值。


進入伊勢城

遊戲中除了普通商店外，還有酒館（供人打探消息）、占卜店（查探敵友動向）與遊戲場、當舖。將當時的社會形態充份的表現出來。

另一個重點則爲修練場，全國共有十處修練的地點，像劍山、大島、筑波山、阿蘇山……等，雖然每個修練場標榜訓練的項目不同，如：定力、武力、法術……。但說穿了，只是讓你升級，升級，再升級。


晉見本城城主

在修練的漫長路途中，於金錢允許的情況下，最好不斷地採購新式武器，使忍者與同伴們能夠發揮實力，否則，你就明白何謂以卵擊石、螳臂擋車了。

戰鬥部份

當你通過所有修練場的試練後，你就可以參加諸侯間的交戰。因爲之前你經過重重難關的考驗，在武力與忍術方面的修爲已經登峰造極了，所以那些普通的士兵對你來說，只不過是群草芥小民，故只要是你輔佐的一方，多是所向無敵、望風披靡，使戰局呈現一面倒的情況，但你不要因此迷失在統一日本的假像中，因爲你並非諸侯的家臣，你是背負整個伊賀族榮辱也是伊賀的最後希望，所以不要忘了你唯一的目的 -- 殺死織田信長。


道具屋賣的可真多

你必須先使任一君主攻入信長的大本營～近江的周圍四個地區（越前、美濃、山城、伊勢）之一，這樣你才能夠突破封鎖，進入安土城與信長決一死戰。

整個戰鬥過程與畫面，並無任何特殊之處。較不習慣的是戰俘的處置並非由玩家決定，而是由你效忠的領主審奪，當看到千辛萬苦捉來的敵人，竟被輕易的放走，實在……。

結論

伊忍道的外表與現今強調華麗、唯美的風潮並不符合，但它卻是一個蠻有內涵的遊戲，如果你對忍者有所好奇，甚至嚮往，則推薦你進入伊忍道的世界，你將會有所收獲的。

群英會審 VER 2.0

Dracula

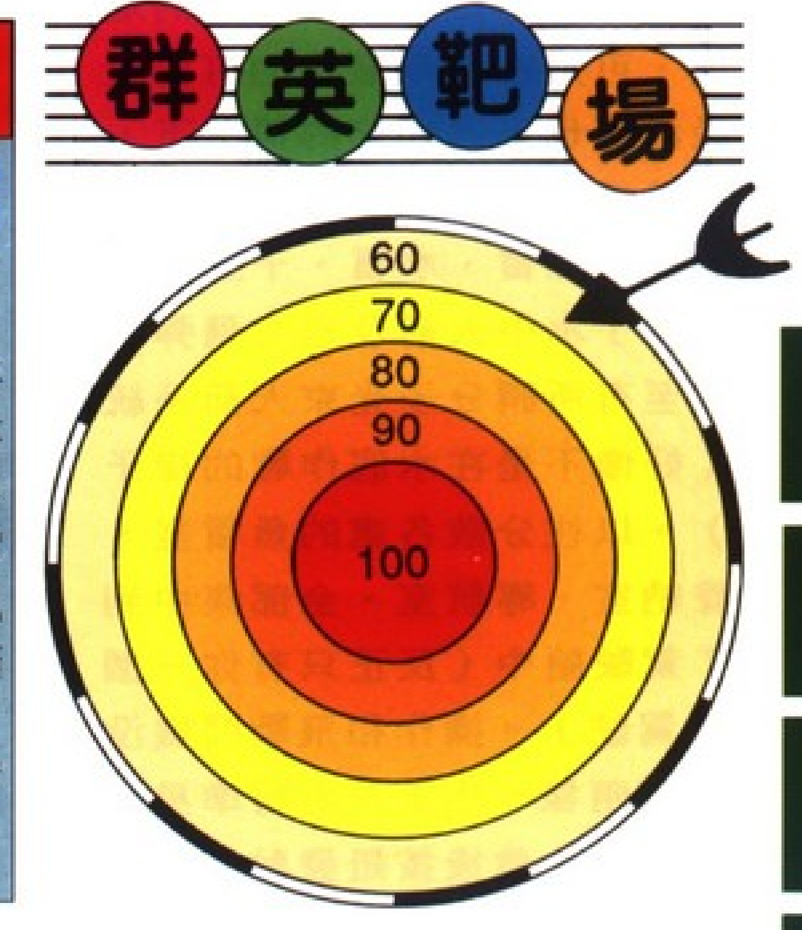
一個充滿日本風味的 RPG，以戰國時代爲背景，劇情架構豐富，人物情節安排頗具合理化，唯畫面太過簡略粗糙，減低不少遊玩樂趣且對地理位置不了解的玩家來說，進行冒險可得要多費些時間。

阿達

光榮公司幾年前所出版的角色扮演遊戲，但移植到電腦來後表現並不佳，不但畫面變差，音樂也沒有原來的水準，可算是移植失敗之作。當然遊戲內容仍保有其原有的水準。

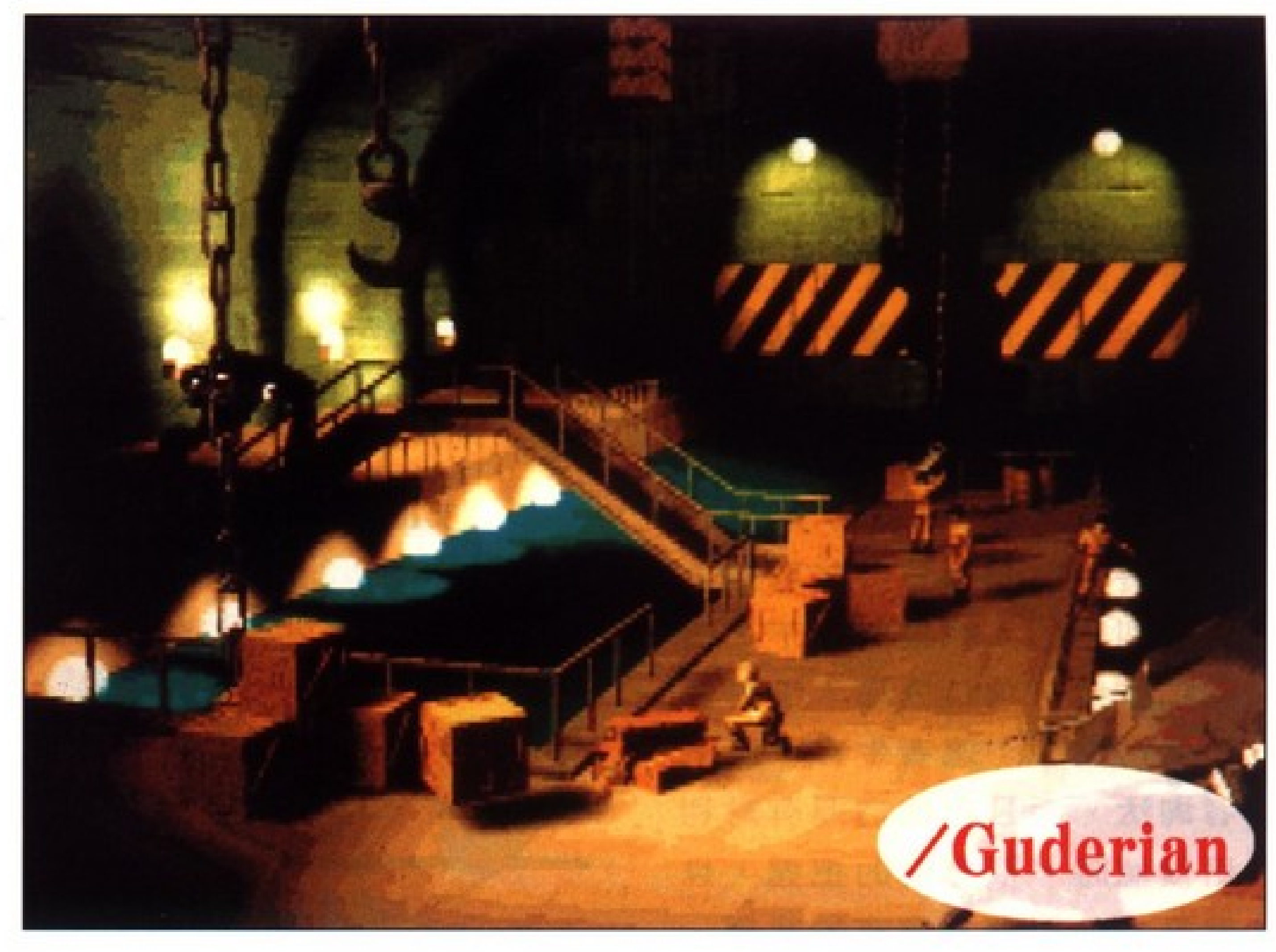
捲毛

KOEI 二年前即在日本推出的 RPG，國內最近才發行，實有炒舊飯之嫌，且在現今遊戲走向畫面與內涵並重的趨勢下，「伊」片在畫面上的表現，實在……。





●出版公司／第三波
■本文作者／Guderian



海底戰爭

有沒有人想過在海底開飛機呢？看起來似乎不可能，但是「海底戰爭」卻使得開潛艇像開F-16一樣，只是聲納取代了雷達，魚雷取代了飛彈。不過竟然有水中火箭的設計，倒是挺新鮮的，而且玩家也不用擔心失速，甚至可以靜止下來等待打擊敵人。老實說這不是一個傳統的潛艇遊戲，可以說是飛行模擬遊戲的水中版，但因為劇情設定在2050年，所以有很多假設使得遊戲比較合理，例如潛艇的速度可以到達 100 節，也許人類永遠造不出 100 節的潛艇，然而那是五、六十年之後，誰又能預料呢？

壹／操作

「海底戰爭」把以往必須團隊合作的潛艇變成了單人攻擊潛艇、高速、操作簡易是遊戲的特色。雖然 100 節對飛行迷而言並不是什麼了不起的速度，可是在現今最快的可爾發級潛艇也不過50節的情況下，那就很不可思議了。武器配備當然有魚雷、水雷、干擾器，又有了水中火箭及巡弋飛彈，甚至有所謂分子光束火箭系統（好像不是在水底作戰的樣子）。以往分散各處的魚雷室、聲納室、導航室、全部集中到了駕駛艙中（反正只有你一個人駕駛）。操作和飛戰鬥機沒什麼兩樣，上下左右將準星瞄準敵人，然後按鈕發射。習慣飛行模擬的人應該可以很快進入狀況，在各個任務中去獲取個人的光榮。



貳／故事架構

遊戲完全是一種假設，假設水中科技的不斷進步，未來人類完全被經濟力所左右，因此隨著大企業在海底採礦上的衝突而架構了這個未來的海底傭兵戰鬥劇情。除了基本的訓練任務外，有大西洋、北亞特蘭大、南中國海以及日本海等四個戰區，建議玩家在熟悉了訓練任務之後再小心去從事戰區任務，以免壯志未酬身先死，那就很悲慘了。遊戲者可挑選自己喜歡的人像來代表自己，並且加以命名，不過陣亡的話就……所以不要貿然執行任務，先從戰鬥模擬去體驗戰鬥會比較好些，必要時使用逃生艙也是個好建議。記住一點，要成為優秀的傭兵戰鬥員，首先你必須先存活下來才行！



參 忠告

不要以爲你玩過像「死亡潛航」這一類潛艇遊戲就代表你會在「海底戰爭」中成爲老手，這是完全不同的戰爭。以往的潛艇要潛望鏡並調整魚雷射角來戰鬥，現在你必須像開F-16一樣把瞄準器的十字對準敵人，那代表你的操控要很好才行，因爲敵人不是像以往速度十幾節的商船，而是可能和你一樣時速100節的單人攻擊潛艇。特別是在水中戰鬥聲納並不如在空中使用雷達那般準確，加上變溫層的設定，也許你連自己怎樣被幹掉的都弄不清楚！控制你的噪音量，小心使用主動聲納，隨時使用各種視野來觀察，因爲敵人往往是在你的六點鐘方向來偷襲你（要是有裝後視鏡就好了）。

肆 結論

這是一個不錯的嚐試，在水下打飛行戰鬥，不過遺憾的是畢竟水下的視野不如空中，筆者對傳統的潛艇作戰有份執著，對現代這種要求靜音，玩捉迷藏式的遊戲是較不苟同。然而無奈今日的水下已是如此，也許到了2050年的海底戰爭會如遊戲這樣的情境也說不定。整體而言，遊戲的一些過場動畫處理得很好，音樂及音效也不錯，雖然在執行任務中有時會比較疏忽音樂，但絕對忘不了被命中爆炸時的聲響。這有點像是陸空戰將的水中版，但是畫面的感覺是太陰暗了，畢竟不浮出水面也無法要求太多（否則反而就不眞實了）。基本上要有靈敏身手的人比較適合這個水下模擬遊戲，然而若不能冷靜接戰那麼死於敵人暗算是常有的事，聲納的接觸一直是水下作戰很重要的一環，如何能先找出敵人所在並予以打擊是求生之道。如果你的潛艇受損、武器及聲納系統應該是優先修護的選擇，否則敵暗我明想不死都很難，把潛艇作戰變成是像戰鬥機空中纏鬥一番大概是這個遊戲的主要精神，至於玩家能否熟悉如此的潛艇作戰就因人而異了，唉！又陣亡了，重來吧！





群英會審 VER 2.0

Dracula



未來時空的戰鬥形態，唯可惜並無較特殊的武器設備，船艦操控並無未來感，讓玩家覺得僅是另一潛艦作戰遊戲而已。

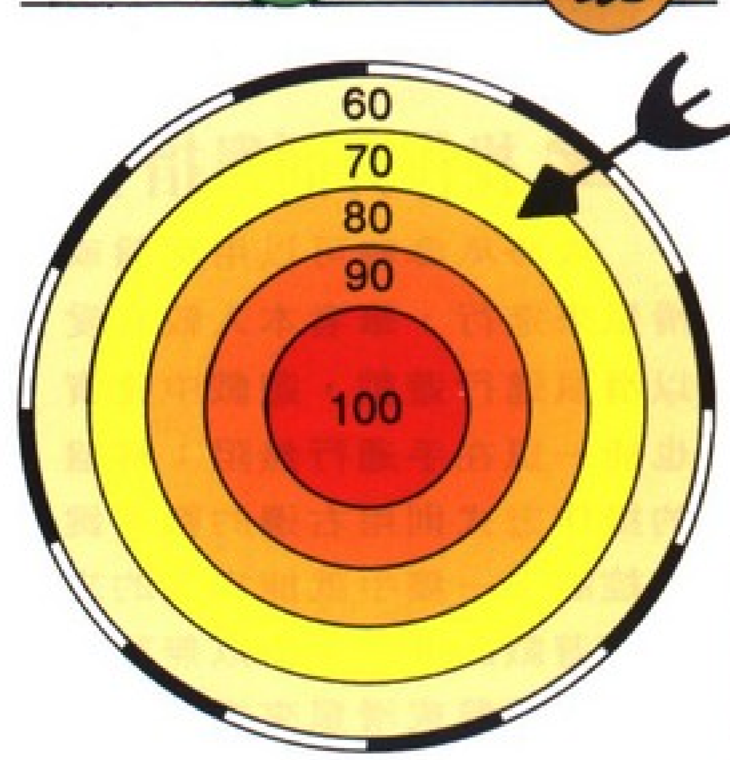
阿 達



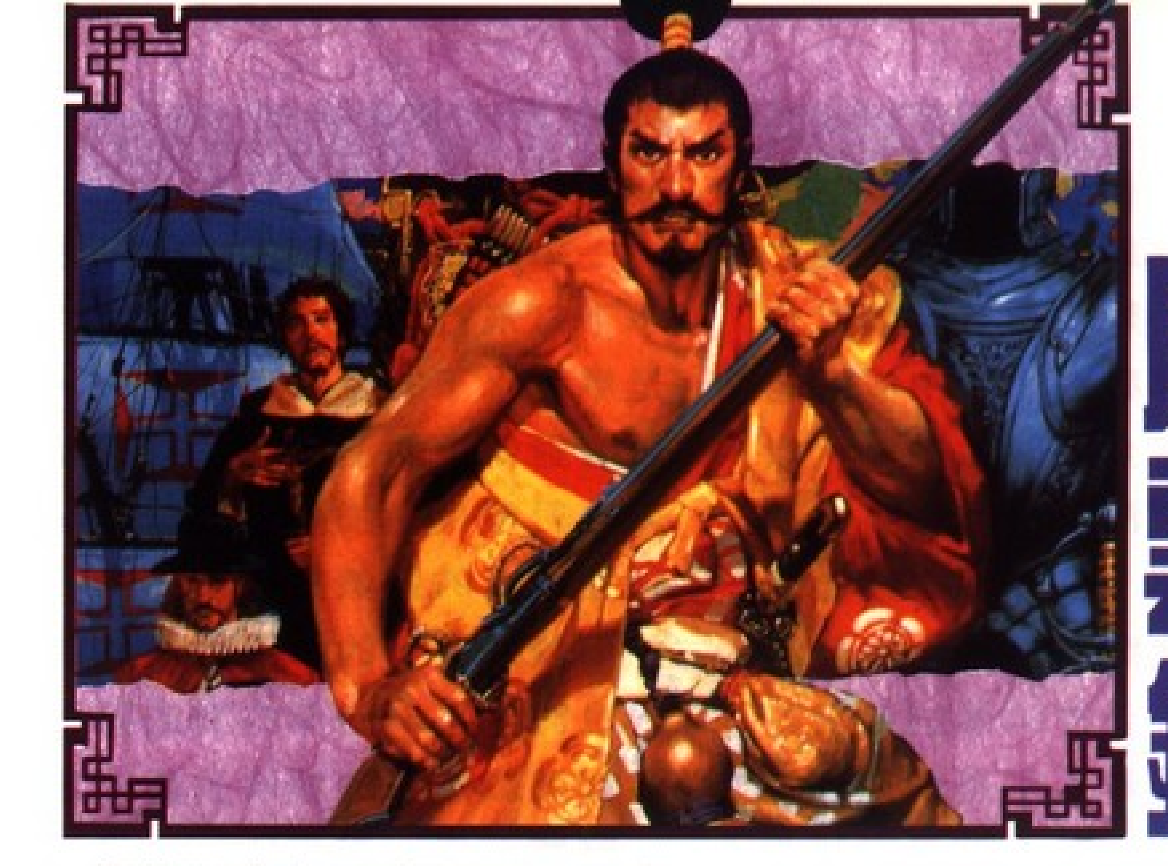
許久不見的深海潛艇戰爭，這次加上漂亮的畫面、驚人的音效和運算方便的介面，遊戲本身具有相當的可玩性。喜愛潛艇模擬遊戲的人，可不要輕易錯過。

捲 毛

類型在模擬類遊戲中比較少見，應屬於水底飛行版。聲光效果處理的頗具水準，對於喜歡當鳥兒的模擬玩家，嚐試一下深海遨遊也別有一番風味。







武將風雲錄

●出版公司／第三波
■本文作者／T.M.C

西元1534年，一顆巨星誕生於尾張織田家，這個乳名為吉法師的小孩，於26年後成為日本戰國時代最具潛力的武將。相信，只要稍微了解日本歷史的人，應該知道曾經有過一個戰亂頻仍、人材濟濟的戰國時代，而其中裡面最閃耀的巨星正是織田信長這號人物，因為他是將戰國時代的衝突帶至最高潮的人，也是第一位有野心且具有結束這個紛亂不安時代能力的人。武將風雲錄就是以織田信長為主，並深度刻畫戰國時代的策略遊戲。



操作介面與指令

武將風雲錄可以用鍵盤或滑鼠來進行，筆者本人較喜愛以滑鼠進行遊戲，遊戲中確實也能一鼠在手通行無阻；鍵盤的操作方式則用右邊的數字鍵來控制，一隻手就能完全的來操控遊戲的進行。所以無論你習慣用鍵盤或滑鼠來進行遊戲，都能很方便的來進行，絲毫沒有難操作的問題。

現今的遊戲似乎都有朝向全面滑鼠化控制的趨勢。不再像從前總是手忙腳亂著實方便不少，但不禁令人有些擔心，是否以後的人眞的會長的和ＥＴ一樣？

武將風雲錄中，在指令部份相較於前一代，有個重大改變，就是只有領主有行動力，所以不管派誰去執行命令都是消耗領主的體力，實在有點奇怪。不過，也就是說只要城主還有力氣，可不限其本身執行指令的次數，倒是個好改變。

內政部份

雖然Koei公司每次的內政指令都不少，而且隨著遊戲次數的增加，指令的種類也愈來愈多，但往往充其量的只是為了疏解玩家重覆指令的苦悶，本身並沒有很大的用處。例：在三國志Ⅲ，只要你多找些凱子結盟，在收穫季時拚命向他們索討，其結果將比你辛苦耕耘的收穫還豐碩。而在武將風雲錄裡，只要充分利用買低賣高的技巧，將會賺取稅收的２～３倍。且當你不理民生疾苦一昧窮兵黷武，導致戰禍連連、民怨沸騰時，只要施與那些草芥之民一些好處，他們就會死心塌地的效忠你，即使你仍一時不察，造成地方暴動，也完全不用擔心會掀起革命風潮。你大可放心的端坐龍頭椅，腳踏虎頭皮，強購兵馬槍，橫渡關山頭。

戰鬥部份

這一代的兵種特性表現的更為明顯，尤其是鎗兵的威力，發揮的淋漓盡致，以往在信長之野望Ⅱ中的一騎走天下，已不復見。而且因為鎗枝攻擊力的強化，使步鎗隊的多寡成為左右戰局的關鍵，尤其當你身為守方時，更佔盡了絕大的優勢，往往當對手還在苦苦撞擊城門時，你已經將其打的體無完膚，迫使他們抱頭鼠竄了；不過，相對地，想要攻城掠地就更不容易了。另外，此次的徵兵指令，並無限定一次可招多少兵（只要有錢），所以增強軍力較容易，戰火更為猛烈，而遊戲的節奏也更加緊湊。再者，在米糧充足的前提下，城堡戰可一直持續，較符合眞實情況。


關卡重重城堡戰

茶　道

這次除了以往呈現戰國時


氣勢磅礡的野戰

代浮面的武鬥與戰爭，還深入描寫當時的社會文化，其中最具代表性的當歸茶道了。這是武將風雲錄的一大特色，也是和前幾代最不相同的地方。茶道在那時除了代表崇高的藝術與修養外，並變相的成爲一種政治工具。當時有些領主就利用那些參加茶會的富商與業界代表當線民，以探知一些重大情報。

參加茶會的臣子，會提高修養並即興朗誦二句詩，相當有趣，但可惜的是，本遊戲並未將茶道的精神充份的表現出來，使其淪爲收買人心的工具。

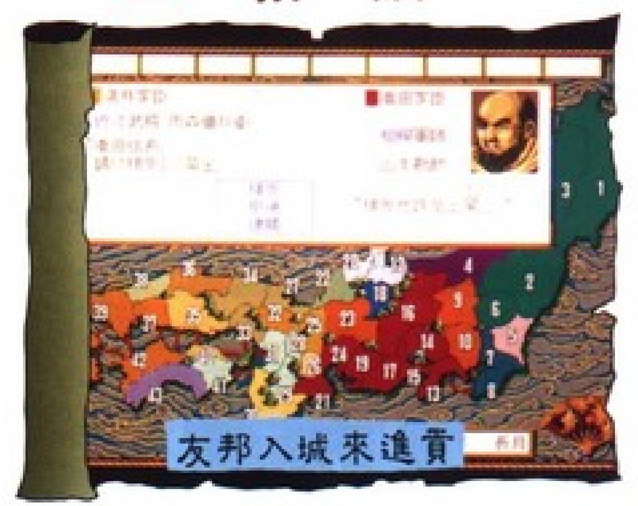

召開茶會添修養

☞ 音效與畫面

武將風雲錄的聽覺效果，做的還不錯，其中有許多首曲子令人感覺氣宇恢宏，相當符合此歷史鉅作。且背景音樂還隨著領主不同而有更替，使人覺得很耐聽。

至於畫面部份，則令人更爲震撼，因爲這是Koei公司史上第一部採VGA繪製的遊戲（但在台灣，則以三國志Ⅲ搶先推出）。基於過去畫面處理的功力，這次出擊果然不同凡響，精緻度大幅提升，配色依然犀利，整個的感覺相當好。

☞ 結 論


友邦入城來進貢

這一代相較於上一代做了許多的改變，如：突發事件的增加（使趣味性提昇）、某些參數的上線調高（使發展的空間擴大）和角色的生動化（忠誠度未達100的武將，有時會主動要求任務），個性化（即使忠誠度已達最高點，但個性與你不合的仍會叛變或是武將心繫原主且對你的忠誠度太低時，會乘你賦與他任務時行刺你）……等。令人感到煥然一新。


教士渡海傳福音

雖然三國志、成吉思汗，與信長之野望系列並稱爲光榮歷史三部曲，但畢竟光榮（Koei）是日本公司，很明顯地，信長系列一直是他們做的最好最快的一部。所以武將風雲錄適合推薦給那些熱衷此道的玩家，而且若您尚未嘗試策略遊戲或從未玩過Koei公司的作品，則希望您能由本遊戲開始著手，你將了解爲何光榮公司能夠在策略遊戲中屹立不搖。


固若金湯安土城

群英會審 VER 2.0

Dracula



KOEI 公司一貫的策略遊戲，畫面比起一、二代精緻許多，遊戲難度亦降低不少，上手容易，唯電腦AI不高，遊戲進行模式，變化太少，要統一整個日本可得有耐性。

阿 達

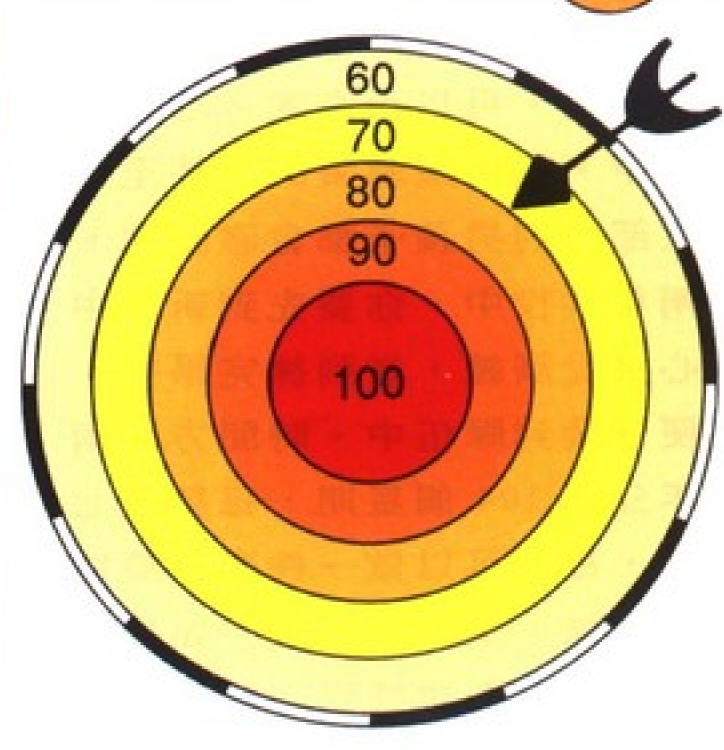


比起前一代來說，武將風雲錄加進了許多的人性化考量，使本遊戲更具可玩性。雖然仍保有光榮行之已久的萬年界面了，但只要你不介意，本遊戲還是蠻不錯的。

捲 毛

劇情之來龍去脈雖爲眾人所熟知，但在 KOEI 的不斷創新下，還是讓許多熱衷此道的玩家投入這段群雄割據，紛亂不堪的歷史戰爭中，而樂此不疲。

群英靶場



遊戲獵人

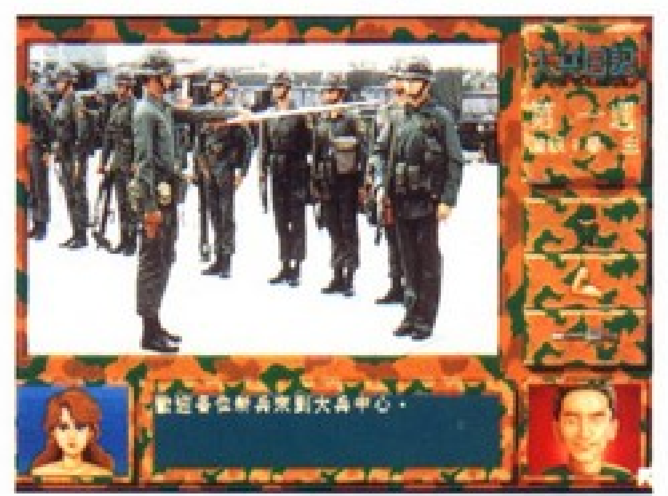
●出版公司／新　藝

本文作者／勇者無敵



中華民國是個備戰國家，所以正常男子到了服役年齡都必須當兵。相反的，在大部份的國家，除了眞的有保衛國土理念的年輕人，或是不當兵便要當賊的人士來說，其他人實在不會無故跑去當兵（這是徵兵和募兵不同的地方）。當兵對某些人來說是夢魘，但對某些人來說是夢想。而新藝公司推出的大兵日記，正是一個以當兵爲主題的遊戲，也許一些當完兵的朋友可以尋回一些回憶。未當兵的朋友則可以有個心理準備。

首先聲明，筆者並未當兵，連成功嶺也沒上過，所以反而能用一種單純玩遊戲的心態來玩。大兵日記是一個典型的培育遊戲，故事說主角收到兵單，被編入部隊中，服那兩年的兵役。可以說在衆多培育遊戲中，劇情最眞實的，甚至是大部份的男孩子都會碰到的。兩年兵役中，你要先到新兵中心接受訓練，當訓練完畢後，便分發到隊伍中。時間方面兩年分爲 104 個星期，每星期七天，每天可以做一件事。星期六考試，星期日休假。如果考試不合格則會禁足，取銷休假。



和眞實的服役不一樣的是大兵日記中清一色是陸軍，並沒有其他兵種可以選擇。另一方面遊戲中要進行甚麼訓練，都是由你來選擇的，不管是在訓練中心還是軍中都一樣。這也無可厚非，因爲畢竟是遊戲，如果不能由玩者選擇訓練項目，則遊戲便無任何可玩之處，因爲無法控制想加強的屬性。亦如其他培育遊戲一樣（美少女夢工場加入了RPG在內，瘋狂醫院加入醫事模擬）而大兵日記則加入了格鬥遊戲和戰略遊戲。加入了別的遊戲成份是爲了使遊戲變得沒那麼單調。

接下來從各方面評論一下這遊戲的優劣，大兵日記在靜態的部份用 SVGA 來處理，而且大部份都是用眞人拍照再掃描。某些人士對這種處理方法反感，因爲覺得太省功夫了。但筆者卻認爲省不省功夫是一回事，遊戲表現是否得當才是重點。再說照片是否拍得好並不是每個人都做得到的，就算用傻瓜相機也不見得就能掌握角度、鏡位、距離等細節。到底這些照片從那裏拍來的？正常來說軍中應不許拍照，但遊戲中的圖不但非常清晰，而且非常像眞的。要拍得到這種照片有三個可能，跟軍方做好協定，或是自行用道具來拍，再不然就是跟拍軍事電影的公司合作。到底如何則不得而知了。畫面動態部份，則改回 320 × 200 256 色。





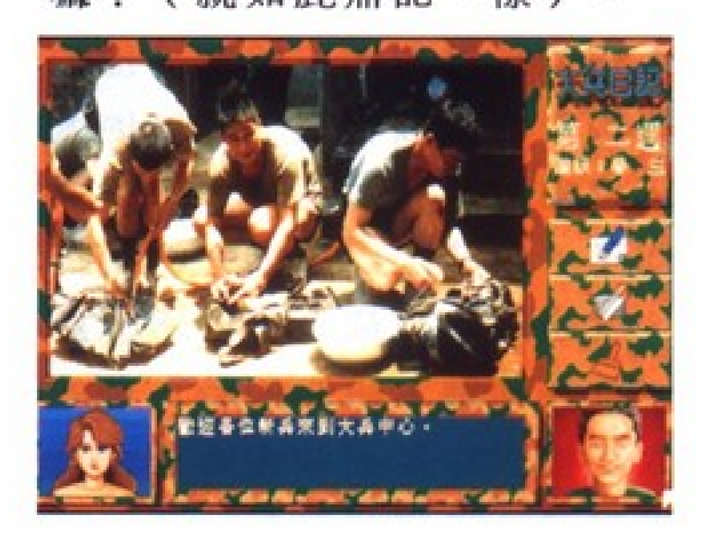
流暢度來說還不錯，但每到實戰演習的時候，整個流暢度便降下來。可能是因爲對方都是千軍萬馬衝過來，加上筆者領導力極低的關係。說到屬性，跟一般培育遊戲比起來，大兵日記簡單多了，只有簡單的幾個。跟美少女夢工場比固然少許多，就連同是國產的瘋狂醫院比仍是少了一點。



遊戲性來說，大兵日記較爲簡單，據一些曾服兵役的人士說，當兵就是這樣子，訓練、休假、演習。也許是遊戲設定太眞實了，只有兩年的兵役，正常來說，升到上士已是差不多了，使得成就感方面大打折扣。 Dracula 叫我嘗試能否當上國防部長，但筆者嘗試仍是失敗了，何布則說如果兩年兵役就讓你當上國防部長，也未免太跨張了。筆者也覺得有道理存在。於是每次玩的時候，便拚命加強體力及敏捷度，以便在刺槍術的考試中戰無不勝，也就可以兩星期休假一次，並和喜歡體力強的福利社女生約會。以筆者的經驗，射擊經驗太難了（筆者能用滑鼠畫圖，仍沒法利用滑鼠作有效瞄準），而演習竟是十個星期才有一次，除非你對其他兩個女生有興趣，否則鍛練其他屬性只會浪費時間而已。另一項缺點則是結局的時候，只秀出幾張靜態畫面，其內容完全是用猜的，這點會使玩者有一種『無厘頭』的感覺。根本不知當了兩年兵爲甚麼。（也許眞正服役也是如此罷）。最後一項要提出來的缺點則並非大兵日記才有，而是大部份獨立公司的毛病 -- 手册。手册中完全沒提到玩家最高目標，到底能當上甚麼？如美少女可當女王，瘋狂醫院是院長等。使得玩家不明目標所指，手册中人物資料對實際遊戲幫助也不大，使人覺得手册和遊戲根本無法結合在一起。而遊戲中的角色眞實名字也沒有在手册中出現，而使人覺得製作不夠嚴謹，（如7 GUEST 都會交待誰飾演誰）。



整體而言，這是一個沒什麼過失，卻不夠精彩的遊戲。問題出在企劃上，企劃如把遊戲定爲專業軍人，發揮的空間反而較大。過份的眞實是其敗筆，畢竟遊戲總有部份是幻想才有意義，希望製作公司可能在這方面多下功夫。最後，筆者希望男女主角的親熱鏡頭多一點會較好，起碼能親個嘴兒嘛！（就如鹿鼎記一樣）。



群英會審 VER 2.0

Dracula

軍中特有的專用術語加上反覆單調的操練，遊戲設計公司掌握了軍旅生涯的精髓，讓玩家體會一下當軍人的滋味。眞人參與演出是不錯的構想，可惜只有靜止畫面。

阿 達

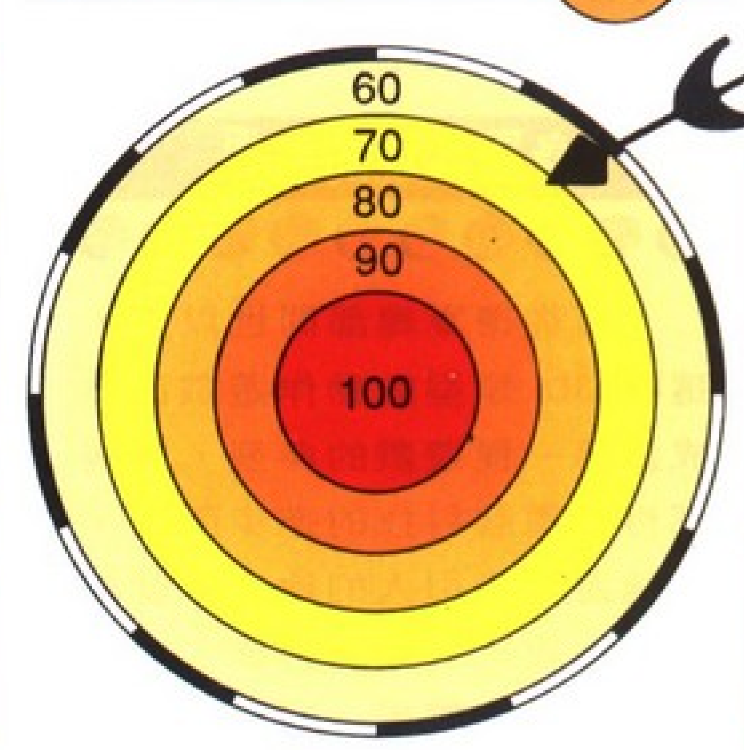


這是相當簡單的策略遊戲，有著高解析的眞人畫面，有趣的對話。遊戲內的事件雖然略少，然而整體而言還是蠻有一定水準，算是有趣的消暑清涼小品遊戲。

捲 毛



男人必經的成長道路，改成策略經營之方式，頗有新意。軍中出操上課、打混摸魚的大小諸事皆盡括其中。老兵、菜鳥們不論回顧或預習皆可一試。







●出版公司／第三波

■本文作者／江建政

巴布瓊斯，勘查太空梭上的防衛隊員，突然在雷達上發現一架不知名的太空船，經他向總部查詢的結果，發覺到它是一架不久前才神祕失蹤的太空研究船，船上正在進行某項極機密且極危險的生化實驗。

巴布鎖定這架研究船，等待總部派人來支援。然而當他正在追蹤這架太空船時，他的警報系統忽然響起，警告他太空梭由於溫度太高，已經要爆炸了。此時，巴布唯一的選擇，就是登上那架不明的研究船。就在他進入研究船時，他的太空梭爆炸了，強大的震波令他昏迷了過去。等到他醒來時，才發覺他已置身在被太空怪物佔領的研究船上，而他，只剩下少數的個人裝備來面對即將到來的各種危機……

身歷其境的世界



自從德軍總部問世以來，這種 3D 類型的動作遊戲已然成為另一種遊戲的典型，這些都得拜電腦科技的進步所賜。這種遊戲吸引人的地方，就在它不像傳統的遊戲那樣，主角只能作90的轉彎，好像機器人一樣。它最大的特色，就是在第一人稱的視野上，以 360 度全方位移動，更有甚者，像地下創世紀系列，還可以往上或往下觀看，給人非常眞實的感受，好像自己就是遊戲中的主角一樣。因此，這種遊戲的成功與否，關鍵就在於其捲動的流暢度和畫面的細膩度。

絕地戰士在畫面流暢的處理方面，做的還算不錯，不管是前進、後退或是旋轉，都不會有遲滯的現像。但如果使用高解析度的畫面時，捲動會稍微慢一點，但還算流暢。在此先說明一下，筆者用的是 486-DX33 的主機，若你用 386 的機器來玩，效果如何，我並不清楚，您就自個兒慢慢的試吧！

再者，眞實的感覺少不了要有眞實的音效，絕地戰士在這一方面的表現，說實在的並不突出。玩過德軍總部的人，一定會被那種殺死敵人時，他臨死所發出的那一聲哀嚎印象深刻。但在絕地戰士中，或許由於對手是太空怪物的緣故，他們被殺時並不會“叫”，感覺就不那麼刺激了。

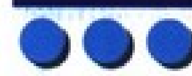
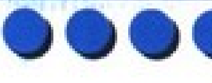
各式各樣的裝備

在遊戲之中，你將會有許多高科技的裝備來幫助你的探險：有維持呼吸的氧氣罐、保持身體機能的注射針劑（好像那種“×貝特”的飲料）、雷達、紅外線以及通行與開盒子的磁卡、提供輔助電力的電池等等。這些裝備除了部分原先自己身上就有以外，其他的裝備都得從太空船中各個地方的盒子去找。就筆者而言，我最吃力的地方就是永遠找不到足夠的氧氣。每次在太空船中多逛一會兒，氧氣罐就用得差不多了，而太空船中的氧氣罐又非常的難找，除非你對地理很熟，能一下子就過關，否則氧氣存量一定是個大問題。

若要殺死敵人，就不能沒有槍，絕地戰士在遊戲中，提供了五種制式的槍枝，有自動步槍、火焰發射器到雷射反射器等等。再加上爆破用的 DAM-10 炸彈，武器的種類不可謂之不多。但是，不同的槍枝射出的子彈都大同小異，也

感覺不到許多威力增強的效果，以致令人感受不同增加武器後的成就感。另外，武器無法攜帶，只能用你拿在手上的那一把，減少了武器使用的彈性，實在是有點可惜。

艱苦的旅程

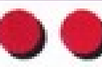
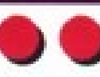



絕地戰士的各個關卡，套句流行的話說，是有點難，又不會太難。怎麼說呢？因爲在每一區域中，只要你有了區域密碼（可由上一個區域的密碼盒中得到，而第一個區域密碼是在手册後面的星際法規中的最後一條），就可以讀到該地區的全部地圖，只要照著地圖一間間的走就行了。而所有的物品，包括磁卡、密碼、道具和武器等，一律放在盒子中，而這些盒子都不難找，因此我說遊戲並不會太難。但爲什麼又會說它有點難呢？道理就在它時間的限制相當的緊，而限制的方式就是你氧氣的消耗。前面提到氧氣罐非常地少，而且有些罐子中的氧氣量甚至只有20%，但你仍要呼吸啊！所以，解決氧氣不足的唯一方法，就是加快自己的進度，但有些房間敵人又多，通道也多。於是，有些地方你只好重覆地玩，直到你熟到可以用跑的過關爲止。

影響難度的另一個重要原因，在於遊戲不提供存檔的功能。對一個動作遊戲，尤其是這種大部頭的動作遊戲來說，沒有存取檔的功能簡直會要人命，因爲你沒有辦法掌握你的進度，有時遊戲玩到一半，若臨時有事，也僅能將遊戲暫停，而不能先存檔，下次再玩，使得我們必須將機器開著，浪費許多電源，造成限電危機，成爲人民的公敵……太誇張了，回題！所以，沒有存取檔的功能實在太不方便了。遊戲僅有的接關方法，就是使用接關密碼，但接關密碼又非每個區域都有，所以還還是很不方便，我想，少了存取檔的功能實在是本遊戲最不應該的地方。

他山之石



一般人常喜歡拿類似的事物來相互做比較，我們在討論一個遊戲的好壞時，也常常會拿同類型的遊戲相互比較。最近 ID SOFTWARE 廣受歡迎的德軍總部、命運之矛後，再度推出了一個 3D 立體的動作遊戲——毀滅戰士（DOOM），這個遊戲一推出即造成轟動，原因就是它實在太眞實了--不論是豐富的場景，打鬥的音效甚至於光影的變化等，都能夠給予人們極大的震撼，創造了此型遊戲的新領域。相較之下



，同一個族類的絕地戰士顯得遜色太少，不但原創力不足，甚至在劇情的豐富程度與新科技應用方面，都比不上毀滅戰士，連其前輩德軍總部都不比其遜色。目前，在這一股 3D 立體動作遊戲的流行風下，許多公司均投入此一風潮中，甚至連國內都是由艾生資訊推出此一型的 GAME-- 搖滾少林之七俠五義，我想，要在百家爭鳴的環境中脫穎而出，一定要有特色，有獨特的風格，像七俠五義標榜中國風味，就是不錯選擇，而像絕地戰士這種泛泛之作，大概很難得到玩家們青睬，而終將消失在滾滾的長流中。

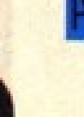
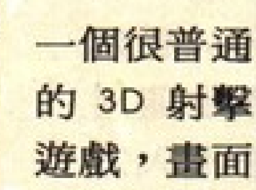
群英會審 VER 2.0

Dracula



沿襲德軍總部，DOOM 等 3D 射擊遊戲的模式，只是場景換到太空船，唯畫面螢幕略顯灰暗，視力不好的玩家可得張大眼睛不然將有遺珠之憾。

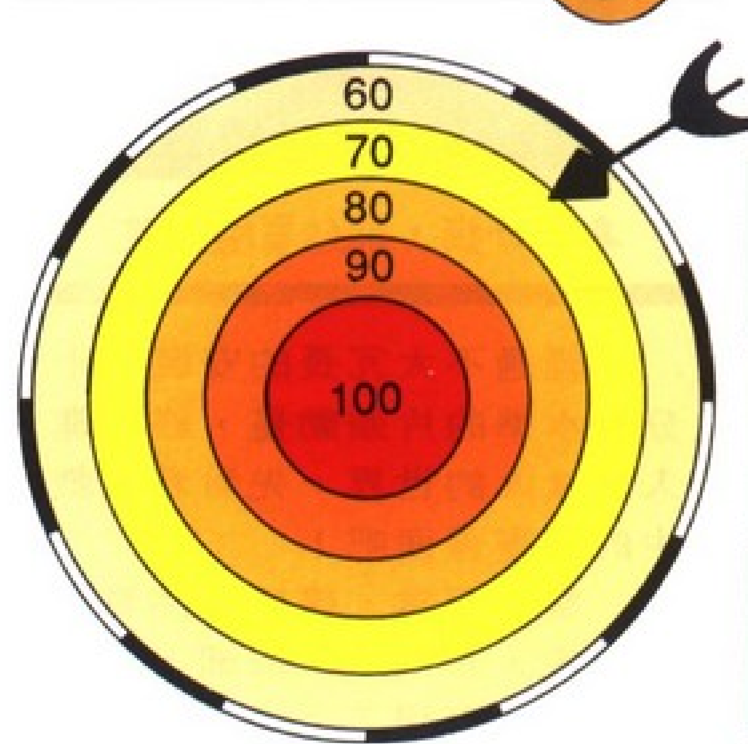
阿達

一個很普通的 3D 射擊遊戲，畫面普通、音效平常、流暢度也只有一般水準而已，當然其整體的表現也只是普普通通而已，沒什麼特別引人注意的地方。

捲毛

3D 動作遊戲強調的流暢度，還算差強人意。但故事架構落於俗套，且聲光效果與其他 3D 遊戲相較，則顯暗淡無光，遜色不少。





妖魔道

遊戲獵人

●出版公司/大　宇
本文作者/ JoJo.H

我等、我等、我、等、等、等，等遍千山萬水，等過日升月落，終於在開學前所剩不多的日子裡，讓我給等到了大宇最新力作--妖魔道，在這麼高的期待之下，大宇到底有沒有讓我失望呢？諸位不妨聽我一一道來。

先談談包裝吧！直接暸當的說，這是很大宇的包裝，從封盒到手册到附件都很大宇，你問我什麼叫「很大宇」？封盒還是很漂亮（由專業漫畫家陳弘耀畫的），手册還是很簡單，附件還是沒有，這就叫很大宇，懂了吧？當然，彩色色塊密碼也是非常標準的「很大宇」之一。



為治母病，開始冒險旅程

經過不太冗長的安裝，十分有水準的片頭動畫，終於進入妖魔道的世界，先看看遊戲中的動畫畫面吧！

整體而言，畫面的品質並不穩定，有些雕工很細，有些卻明顯的有趕工之嫌，如果單就繪畫品質而言，算是國內相當不錯的作品，雖然說與大宇前不久的產品軒轅劍2比起來，似乎略遜一籌，不過若把美工人數考慮進去，我們反而可以說妖魔道有更優異的表現。比較有問題的是視角，由於是採「壓扁式」的視角，有些地方就變得很奇怪了，基本上，有樓層關係的場景都不太正常，特別是在客棧的樓梯處，還有一、二樓的相對位置，實在很難想像變成的眞實空間會是啥樣子（有點像幾何學中的彭羅斯樓梯）。



打鬥場景

另一個很奇怪的是廢墟，特別是主角的故鄉--荒茫城，破損的房子看起來十分不立體，反而像是不太成功的貼圖，尤其明顯的是城樓右上方部份，居然看不見屋簷下的景象，好像把城樓撕下一層皮貼在畫面上，實在是相當詭異，這點就無關視角而有偷懶的嫌疑了。除此之外，對話時的人頭也常有「趕工」之作出現。

當然，扣除這些不論，地型表達是十分清楚的，針對幾種不同場合開發的圖素也運用的很合宜，不會有格格不入之感，拼湊圖接合的也相當好，整體而言，雖然看的出圖素常常重複使用，但並不至於厭煩。

同樣是畫面，作戰也佔了相當重要性，背景有時會有雙層捲軸，做出遠方天空景色，感覺蠻好的，但戰鬥角色本身似乎不夠細緻，和主角一行人比起來實在差太多了，雖然怪物沒必要做到主角那麼精細，不過太隨便也是不好的，好在感覺抓的不錯，可彌補不夠細緻的缺失。整體比例的配置也很恰當，沒有不均衡的感覺，主角的攻擊動作雖然因爲圖量太少而有些不順暢，但還蠻豐富的。



有了化語石，講啥米也會通

再來討論一下界面部份，這就比較見仁見智了，加上筆者沒有大宇搖桿卡，所以只針對鍵盤來分析。妖魔道中，一般場景分兩種視角，一種是店裡面的「壓扁式」，一種則是城市裡的45度斜角，雖然在壓扁式的情況下，使用上下左右的方向鍵控制人物移動很方便，但是在45度斜角下，若還是上下左右就挺煩人的，不知使用搖桿的玩家是否有此困擾。



杏荃村中尋找赤金絲

另外，在作戰時也有一點點不順手，因爲是即時戰鬥，所以動作要蠻快的，也許是筆

者自己太笨手笨腳了吧，一開始常常玩得手忙腳亂、頭昏眼花的，好一陣子才比較能掌握狀況，不過要在戰鬥中使用物品還是有點沒力，如果能提供滑鼠功能應該會好些。也許就是為此，所以妖魔道中提供了自動戰鬥的功能，不過自動戰鬥的AI實在不太高，只會從最左邊的怪獸逐一打到最右邊的怪獸，偶而再施個法恢復隊員的體力，可以說是穩健派作風的戰鬥AI吧！



臥龍林中大樹洞

遊戲中據稱提供70首以上的音樂，直接了當的說，相當好聽，一點都沒有噪音的感覺，如果一定要挑毛病的話，大概就是音色的問題了， OPL3 的音色實在不太有水準，聽多了會有頭暈目眩想睡覺的感冒現象，最好的治療方式是弄一片 GM 來玩玩，不過妖魔道不提供 GM 等級的音樂，不知是低估了玩家的設備，還是驅動程式寫不出來，總之，如果有人覺的配樂不好聽，應該不是編曲的錯……



身子好臭，難怪沒人要

在遊戲上，自由度很高是不用說的了，玩家不會被限定活動區域實在是一項德政，不過，劇情上表現只有平平則讓我稍稍失望了一下，有些地方甚至是陳腔濫調的老套故事，撇去劇情不說，遊戲的速度感抓的非常非常好，完全不用為練功所苦，加上升級時體力法力自動加滿，幾乎完全不用住旅社，這都得感謝那種「怪物等級隨主角升級而調整」的設計，整個故事的推進速度相當順暢，隨時有新的問題，也隨時有新的成就感，大概算是劇情上不完美的小小補償。

雖然創意稍差，不過這個界面發展已經很久了，所以完備性可以彌補創意的不足，玩家幾乎不用說明書就可以上手，不過廣受好評的物品說明被取消了，雖然說明書大都有寫，不過還要去查實在麻煩，不知道是不是顧慮到反制盜拷才這麼做。



埼埈山佛像

縱觀整個妖魔道，直接了當的說 -- 很大宇，不論是畫面、聲音、界面，還是其他各方面，都讓人一眼就看出來：這是大宇的遊戲。整體成熟度很高，即使筆者哩哩拉拉的挑一堆小毛病，還是不影響妖魔道豐富的趣味，只能算是雞蛋裡挑骨頭罷了，那些大宇的支持者絕對不能錯過，對軒轅劍 2 還念念不忘的玩者也不會對妖魔道失望，總之，這應該是你開學前最佳的選擇。

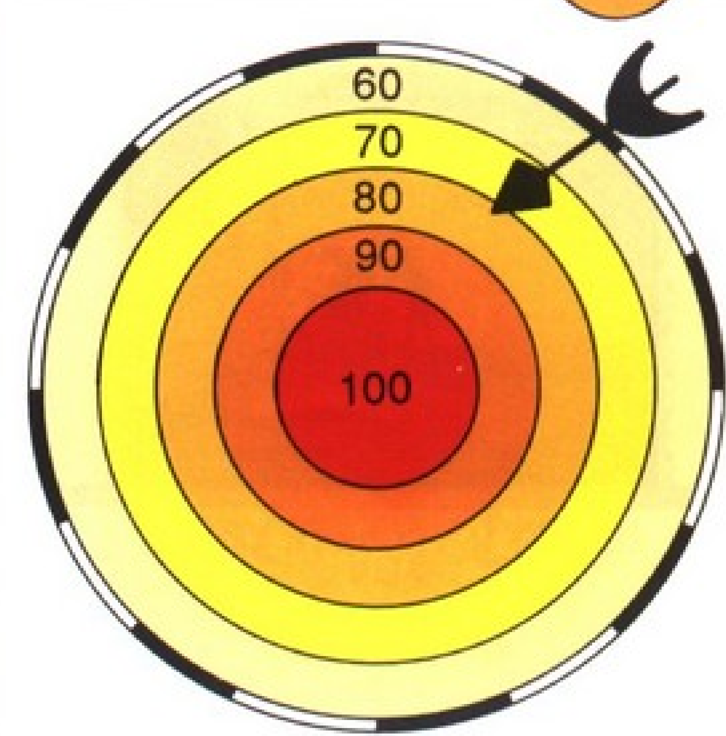


烽焰林

群英會審 VER 2.0

Dracula	阿達	捲毛
 沿襲大宇中國式RPG製作傳統，五花八門的怪物，好打抱不平，到處行俠仗義的主角人物設定，豐富的故事情節及撲朔迷離的主支線進行，玩家宛似在品嚐滿漢全席。	 好久不見的優良角色扮演遊戲，有著相當完整的故事，有趣的支線劇情，再加上了關鍵字形式的對話方式，玩起來感覺相當不錯，角色扮演迷千萬要試試看。	 風格相當類似軒轅劍 I，但整體的表現卻不及前作。不過繁多的支線任務與劇情安排，搭配頗具中國風的音樂感覺還是相當不錯。

群英靶場







●出版公司／電腦休閒世界

■本文作者／哈庫那·瑪塔塔

在筆者寫這篇評論前，早就迫不及待地透過國外的管道，將《鬼屋魔影Ⅱ》的英文版玩完。那時，筆者即對此遊戲有著頗高的評價，因為那些精采的劇情、惱人的謎題、漂亮的 3D 動作、細緻的畫面、撼人的配樂等等，的確令人意猶未盡、欲罷不能。就因為印象實在不錯，所以當中文版一上市，筆者立刻就又東砍西殺的空出了 14 MB 的硬碟空間，再次來體會這個不可多得的冒險遊戲。

整個故事的開始源因於小女孩葛瑞絲的綁架事件：在1924年12月21日早上，獨眼海盜傑克綁架了年僅八歲的小女孩葛瑞絲·桑德斯，由於案情的曲折離奇與不尋常，連警方也束手無策、無法查出任何的蛛絲馬跡，於是小女孩的父親桑德斯只好另請高明，以重金厚祿聘請了私家偵探史材克來援救愛女……。故事就此正式登場，緊張的配樂聲響起，中年發胖的史材克找到了獨眼傑克藏匿葛瑞絲的詭譎巨宅「地獄的廚房」（這就是鬼屋了），立刻一人單槍匹馬、勇敢地地闖了進去，當他喘息著爬入二樓的窗戶後，果然找到了小女孩葛瑞絲……，就在此時，恐怖的事情發生了，依莉莎白施下魔咒，小丑從史材克身後慢慢逼近，一下子勒死了他……。故事到此結束…喔！不！眞正的英雄才正要上場呢！此時愛德華·康比　（還是上一代那個不怕死的傢伙）接到了好友史材克的求助電報，曾偵破「德塞特巨宅自殺事件」的他，當然立刻趕赴那豪華巨宅「地獄的廚房」為史材克兩肋插刀。當他下了計程車後，立刻很酷地用一大捆炸藥將大門炸得粉碎，然後大大方方地走入這幢豪華鬼屋，眞是酷斃了！此後他和葛瑞絲就成了最佳拍檔，一步步地邁向各種危險的陷阱！


殺人的小丑


爆破大門，步入危險之旅

相信光是在這遊戲開頭的短短幾分鐘裡，您就可以體會到這個遊戲的特殊了，不但劇情交待的不錯，美工您一看就知道不是蓋的，那慢節奏的配樂再加上史材克沈重的喘息聲等，更使那空盪盪的巨宅四處瀰漫著冷清異常的氣氛，筆者相信如果玩家關掉所有的燈光，在黑暗中進行遊戲，一定更緊張刺激。

上市的《鬼屋魔影Ⅱ中文版》價值六百元現大洋，共有十二張安裝磁片，筆者相信當您將遊戲買到手，再辛苦地將遊戲載入硬碟後，一定抱著非常興奮和期待的心情，想來一窺這個遊戲到底有沒有值回您的票價？（您不會想花冤枉錢買一個不怎麼樣的遊戲吧？）人同此心，心同此理，以下筆者就不多廢話，立即為您評評《鬼屋魔影Ⅱ》在各方面的表現：

就畫面而言，第二代完全

保留了鬼屋魔影一代的最大特色，那就是所有的角色都是由立體多邊形組合而成，動作生動自然。另外，遊戲會依照主角所站位置的不同自動切換視角，讓玩家好像身歷其境地在懸疑的案情中冒險。以上更是此一系列遊戲和其他公司（如Lucas 、Sierra On Line 等）的圖形冒險遊戲不同的最大特色。另外，遊戲中穿插的過場動畫，如海盜頭子如何如何地風光一時，又如何如何地落魄至今日的滄涼光景，以及囚禁康比、一心想復仇的美豔女巫師依莉莎白又曾體驗過何種非人性的苦難遭遇等等，都十分地值得玩家們好好地欣賞！



獨眼傑克敘述地獄廚房的由來

音樂方面，基本上是以數首令人毛骨聳然的音樂循環播放，然後偶爾還會間斷一下，只剩下一個人的腳步聲迴盪在鬼屋內，百分之百可以讓玩家有獨自一人身處鬼屋的感覺。另外若劇情有大幅度的進展，則遊戲會另外播放特定的音樂，玩家絕不會覺得單調無趣。

音效方面，不論是打鬥時鬼魂發出的哀嚎聲或康比受傷的慘叫聲，都會逼眞的讓玩者十分緊張，深怕我們的英雄康比還沒完成任務就壯烈成仁！（玩此遊戲時的打鬥畫面不算少，其中不乏和惡鬼死纏爛打的驚險經驗，當然對這些聲音記憶深刻啦！有時眞會讓人誤以爲這是一款動作遊戲呢！）另外很特別的是，二代和一代都對於不同材質的地板，設計了不同的走路和跑步音效。另外還有許多不錯的音效，如刀槍聲、用鑰匙開門、啓動秘密機關等等，筆者相信您聽過之後，一定會爲製作群叫好，眞的，很少的遊戲能做到如此，這時筆者就不禁希望國內的公司多多加油，有朝一日也能有如此的佳作出品！



耍雙槍的警長

此外，《鬼屋魔影》二代在角色的安排上，較一代更爲生動活潑。一代中出場的角色大多是一些奇奇怪怪的鬼，動作單調只知攻擊，很少會讓人印象深刻。可是在這一代中，就設計了許多獨具特色的人物，例如耍著雙槍的警長，吹毒針的大胖子廚師，武功一流的黑帶高手，拉手風琴的樂師等等，每一個都好像藝術品般地活靈活現。就因爲他們的動作眞實，所以筆者在最初看到他們的時候，都會忍不住停下腳步，冒著生命危險（康比和葛瑞絲的）來欣賞那些動作呢！

小女孩葛瑞絲的出場，更是二代在角色安排上的一大突破，那蹦蹦跳跳的樣子加上那可愛輕鬆的背景音樂，立刻會使玩家領悟到要放下屠刀，改爲智取！這點和以往的遊戲殺戮模式大異，還眞讓筆者一時不習慣、無法適應，因爲葛瑞絲只有一個熊寶寶，手無縛雞之力，遇到危險更只會扮鬼臉，根本無法和敵人硬碰硬！也就是因爲玩家再也不能用暴力解決各個壞海盜，氣氛也就更加凝重緊張，你只好讓葛瑞絲一路躲躲藏藏的，想法子用你的智慧來達成任務，最後救出困在牢房的康比叔叔，讓他這個大男人來終結鬼屋裡的壞人們。這和上一代的《鬼屋魔影 I》不同（在第一代中，主角可爲男性也可爲女性，但是故事情節並不會受到主角性別的影響），筆者自身認爲：《鬼屋魔影 II》考慮到了人類本身性別年齡上的差異，實在是十分可取的創作！八歲的小女孩總不可能拿著一把散彈槍朝著人拚命開槍！同樣的，女性和男性也有先天上的差別，所以若玩家以不同性別的人物來進行遊戲，應該會得到不同的結果。但是在第一代裡，不論主角是男是女，結果都是完全一樣的，因此筆者認爲第二代的鬼屋魔影眞的在各方面都較第一代進步許多！



可愛的葛瑞絲

同時，這個遊戲還需要玩家既鬥智又鬥狠，如一開始康比就得在迷宮花園中，經歷好幾場激烈的戰鬥，然後冒著生命危險找到下水道的入口……，從下水道出來後，就到了重頭戲「鬼屋」的地方，在這鬼

屋裡，康比得智勇雙全，才能打倒各種頑固抵抗的敵人！如果玩家只想一味地使用暴力，只怕無法順利過關，舉例而言，筆者記得鬼屋中有一間房間是鬼魂們的寢室，睡了一整間的鬼，此時康比得到寢室對面的房間啓動大砲，然後對著對面的寢室猛轟，才能將那一屋子的鬼消滅於無形。若是玩家堅持讓康比展現他矯健的身手，單槍匹馬的開槍打擾了他們的睡眠，一屋子的鬼就會跟你没完没了，最後包準是吃不完兜著走。諸如此類巧妙構思、層出不窮的陷阱，都將讓玩家不時地捏出一把冷汗，像筆者若完成了某項重要任務就趕緊存檔，免得重頭再來一次嗚乎哀哉！



剪斷鐵鍊，啓動大砲

同時筆者更認爲，遊戲最重要的除了故事內容、畫面場景、人物動作、配樂等等，一定要有順暢的介面速度，才不會讓人望之卻步！而最令人高興的就是，《鬼屋魔影Ⅱ》不但兼顧了精緻的畫面等各項要素，介面更是一流地順暢，在整個遊戲中少有延遲的現象發生，這點玩家可以放心。（筆者用的是 486 DX33 加上 8MB RAM，不過以筆者的感覺而言，英文版仍較中文版更順暢一些些）另外，還有一項不得不提的優點，那就是親切的中文訊息，不但讓玩家更能夠充分了解懸疑的劇情演變，同時也免除了您拚命翻查字典，卻仍舊跟不上遊戲訊息的苦惱。



中文化的訊息

遊戲的好壞是經由「比較」的結果得來，《鬼屋魔影Ⅱ》經過各界的評析，大都是正面的反應，筆者同樣以身爲玩家的主觀立場給與其不錯的正面評價。但是有一點著實令不擅長動作遊戲的筆者大傷腦筋，那就是康比常常因爲失血過多或是槍法不精，一不小心就被海盜遊魂做掉，下場淒淒慘慘慘淒淒（屍體被丟入斷崖下餵魚！）。當然了，這對於追求難度的玩家們正是大合胃口的甜點，嗯！大展身手的好時機到了，讓我們趁著此時痛快地將各個惡鬼一一鏟除，伸張正義、打倒惡勢力！但是憑心而論，對於不擅打鬥的普通玩家，的的確確是困難了一些，畢竟這是冒險遊戲，不是動作遊戲！

正經的說，筆者並不是一個非常挑剔的人，除了對遊戲挑剔以外，其它都可以“青菜”，因此大致上而言，對《鬼屋魔影Ⅱ中文版》是愛好有加，強力推薦嚐試過鬼屋魔影第一代的玩家們繼續欣賞其第二代的優秀表現，至於從來没有體驗過這類遊戲威力的玩家們，筆者更要鼓勵您來玩玩看。眞的，獨樹一格的畫面，面面俱到的音效，詭異絕倫的音樂，意想不到的劇情發展，相信您一定不會後悔的！

群英會審 VER 2.0

Dracula

比一代更爲豐富的劇情、更多的謎題，雖名爲鬼屋並無可怕噁心的畫面出現，僅是另一題材的遊戲而已。

阿 達



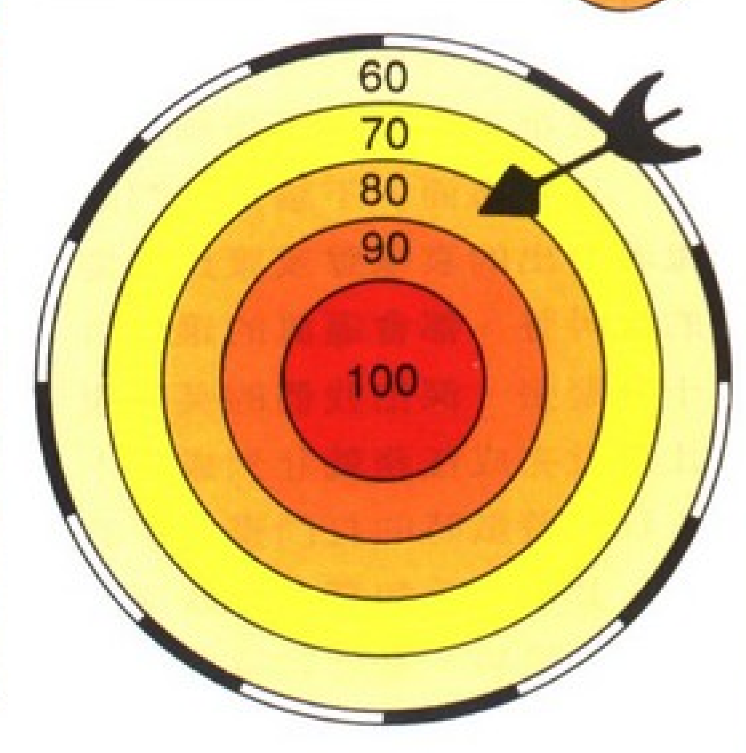
由於配上逼眞驚人的音效，再加上陰暗恐怖的氣氛，這遊戲玩起來還眞的讓人手心冒汗。如果喜歡動作冒險遊戲的人，千萬不要錯過這由法國移植過來的大作。

捲 毛



謎題部份難易適中，並無刁鑽之處，打鬥動作方面則稍嫌過多，但感受過手提衝鋒槍穿梭鬼屋，大殺四方的痛快之後，吾即身陷其中，無法自拔囉！

群英靶場



雷電威龍





遊戲獵人

●出版公司／軟體世界
■本文作者／L.Y.C.

當筆者第一次見到這個遊戲時，簡直是不敢相信自己的眼睛--這眞是 IBM PC 上的射擊遊戲？華麗流暢的畫面捲動，逼眞的爆炸音效及優秀的背景音樂，再加上毫無遲滯的角色行動，這簡直就可以與大型電玩的『雷電』相比了嘛！

『雷電威龍』是一個製作相當優秀的平面射擊遊戲，由於上一期的雜誌，就已經將其製作小組及發行公司作了一番簡介，所以在此就不再加以贅述。不過片頭的動畫，作得眞的是相當不錯，敵我追擊的畫面，以及開火掃射的場景，在魄力震人的音效之下，可說是簡潔有力，一下子就將整個遊戲的氣氛帶動了起來。

遊戲一開始的時候，你得先創造一名代表自己的飛行員。這時你得選擇遊戲進行的難易程度，有訓練、新手、老鳥、精英四級。如果你選擇訓練等級的話，只需在三個戰區中各進行四關，而且敵機的數量及火力都相當薄弱；但是完成所有任務之後，你先前所賺取的金錢會歸零，只留下已添購的設備，讓你向其它等級挑戰。至於其它等級，都是在三個戰區內各有九關，共有二十七關之多，而難度可說是倍增式地提高；尤其是精英級的，更是達到誇張的境界。雖然說這三個等級都可以看到相同的結局，不過要是你想向自我極限



挑戰的話，不妨試試精英級，會讓你打到手腳發軟哦！

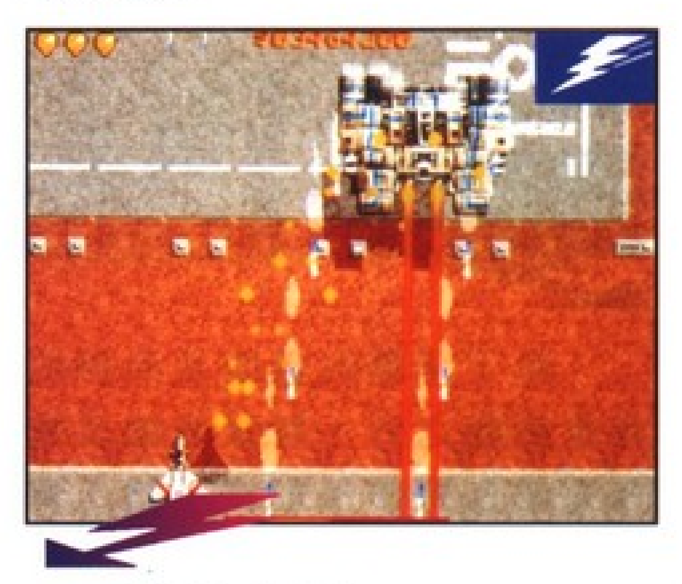
在進入基地後，你所賴以爲生的，除了一架只配備基本武裝的 RAPTOR 戰機，就是 10000 元的基金了。你得在三個戰場中出生入死，以賺取鉅額的獎金，來購買更精良的武器及特殊裝備；這樣你才可能在往後更艱鉅的戰場中完成任務。這一點很像大型電玩及超任上的『戰區88』，頗具有 RPG 的練功要素，可以讓玩者享受到本身實力成長的喜悅。

在基地中，除了可以買賣武器裝備的商店之外，你也可以隨時儲存進度。這樣可方便了許多臨時有事的玩家，可說是相當體貼的設計。萬一你遊戲進行得不是很順利的話，也可以重新讀取原先儲存的進度。

進入戰場之前，你可以選擇所進行的戰區或自動導航；自動導航會幫你自動進入上一



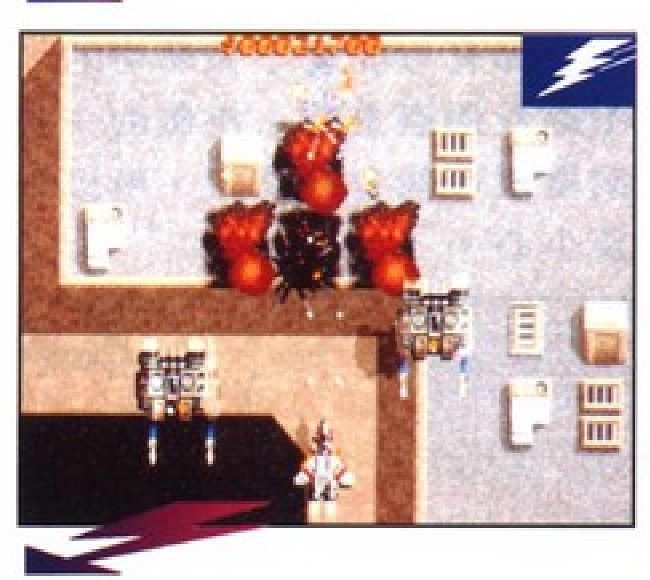
個完成任務的戰區中，進行下一波的攻勢。進入戰場之後，由於我方的戰機是採取生命制，也就是被攻擊到螢幕右方的生命格爲 0 時，才會爆炸而結束遊戲，因此偶爾被一些子彈擊中也無妨。這種設計可以說比較人道，否則在槍林彈雨之下，那有可能會不被擊中的？不過受傷過重時，掛載的一些武器很可能會被摧毀，所以仍要小心。



特殊武器裝備的種類共有十餘種，除了各種威力及作用不同的武器，如自動追蹤射擊的機砲及雷射，可使敵機能源

超載的能源分裂器，或是破壞力超強的死亡射線之外，還有可承受各種攻擊的相位盾，瞬間消滅所有敵人的爆彈，以及可顯示頭目生命力的離子偵測器。這些特殊的武器裝備，除了在商店購買之外，也可以在戰場上獲得。這些武器裝備，使得遊戲的過程變得更多樣性，整個娛樂性也大幅提升。





除了華麗的畫面及流暢的背景捲動之外，背景音樂及特殊音效也製作得相當不錯；舉凡敵我開火的槍砲聲，地面建物的連續爆炸聲，或是戰機飛曳過天空的音效，都十分具有臨場感（注意聽的話，左右的音效會隨著戰機的移動而變化呢！）讓整個遊戲從頭到尾，都不會有冷場的感覺。



不過筆者認爲本遊戲也些得提出的地方：第一個就是操縱的感覺。雖然操縱可說相當簡單，但是由於遊戲中具有加速慣性的設計，也就是當你要移動戰機的位置時，它會由慢而快地變化，使得筆者在剛開始時，由於不習慣而吃了不少苦頭。另外就是機種執行上的問題。由於是在保護模式下執行，所以最好不要使用記憶管理程式，如 QEMM 或 EMM386 等。在不同速度上的機種上執行，速度也會有明顯的差距；尤其在386 上執行時，只要敵機及子彈一多，還是會有遲滯的現象。不過連大型電玩都會出現這種情形了，而且也不是很嚴重，所以對於一般玩家來說，應該不會有任何問題。

就目前而言，本遊戲算是 IBM PC 上最成功的平面射擊遊戲之一，目前國外已經出版，而 BBS 上也有只有一個戰區的試玩版；國內也已經由軟體世界代理，所以若有興趣的讀者，不妨可先嘗試一下試玩板。本遊戲是絕對不會讓你失望的。



雖然遊戲內附有二十多頁的說明，但是由於是用英文所註，所以一般玩家能會不大清楚。筆者就以本身的心得，爲大家介紹一些各種武器裝備的作用，應該可以提供一些幫助。

武器裝備簡介：

●能量單位　ENERGY MODLUE

也就是你的戰機的生命點數。一開始時只有75點，最大可達到 100 點。

離子偵測器　ION SCANNER

在與頭目級的敵人戰鬥時，可以顯示其所剩餘的生命力。

● MG21C 掠奪者雙管機砲 MG21C REAVER TWIN MACHINE GUN

一開始就裝備的基本武器，威力雖弱，但可以連射。可別把它賣掉了！以後可是有錢也買不到的。

●爆彈　MEGABOMB

丟出畫面後可瞬間消滅所有敵人、建物及子彈。但是丟出到爆炸時有一段時間，要特別注意其使用時機。最多可購買五個。

●空對空飛彈　AIR/AIR MISSILE

一開始就可以拾獲的特殊武器。威力不大，而且也只能攻擊飛行的敵機，但是在剛開始時，算是頗有用的輔助武器。

●電漿加農砲　PLASMA CANNON

可以射出高能量的電漿彈。雖然威力比一般機砲強了許多，但無法連射，所以只是輔助的性質。可以與其它武器並用，所以有多餘的錢時，可以考慮購買。

●相位盾　PHASE SHIELD

保命的最佳裝備，可以抵擋任何攻擊，但是具有耐久度



。由於相當於額外的生命力，所以在遊戲的中後期，可算是必須配備。最多可購買五個。

●炸彈　BOMB

呈拋物線投出，可對地面建物造成大傷害。實用價值不高，但是對地面的基地頭目時可以用看看。

●空對地飛彈　AIR/GROUND MISSILE

與空對空飛彈相似，只是它專門用對付地面的敵人。比炸彈好一點，但也只是好一點點而已。

●空地兩用飛彈　DUMBFIRE MISSILE

頗爲有用的武器，可以同時對付空中及地面的目標。實用價值頗高，而且售價不便宜，撿到後賣出，可以得到不錯的價格。

●迷你飛彈　MICRO-MISSILE

比一般飛彈小了許多，威力也相對地減弱。但是它可以與其它武器並用，而且可以連射，所以經濟許可的話，記得要買來裝備。

●飛彈莢　MISSILE POD

空對空飛彈的增強版，可作連續射擊，威力算是還不錯了；不過既然有錢可以買它的話，就乾脆再忍耐一下，買追蹤機砲將會更爲划算。

●追蹤機砲　AUTO-TRACK MINI-GUN

可以自動追蹤任何移動及攻擊你的敵人，並開火掃射。速度雖然沒有基本配備的雙管機砲來得快，但是自動攻擊的攻能非常有用，可以幫你掃除大部份無暇應付的敵人。一有足夠的錢就得買下來。

●能源分裂器　POWER DISRUPTER

頗爲奇怪的武器，可以使部份敵機超載，進而失去攻擊能力，但這也只有少部份才有用。雖然可以連射，但威力不是很大，沒有一定得購買的必要。

●追蹤雷射砲塔　LASER TURRET

追蹤機砲的強力版，可有效地對付大部份的敵機，讓你可以專心地應付地面上的敵人。不過在遊戲後期，它的威力可能就沒辦法封鎖住所有的敵機了。這也是一有錢就得買下來的超強裝備。

●脈衝砲　PULSE CONNON

擁有高速連射的能力，而且威力也算不錯，喜歡連射快感的玩家，可以買來試試。不過相對地，你要閃避敵人攻擊的能力也要很好才行。並不是一定得買的裝備。

●死亡射線　DEATHRAY

破壞力超強的死亡射線，很少有人能夠挨得住它的攻擊。雖然火力極強，但是昂貴無比的價格，值得你再三考慮。

●雙管雷射　TWIN LASER

究極武器！相當於死亡射線的強力版，也是後期賴以爲生的最強武器。兇猛無比的火力，可說是無堅不摧，儘管價格遠超出一般武器，但是這也是你最後得購買的最後武器。

註：如果你打敗第三戰區的最後頭目的話，可以得到高達將近一千萬的獎金，足夠你去買任何武器裝備了。不過想要通過最後一關，可要有血戰的心理準備。



群英會審　VER　2.0

Dracula

華麗眩人的爆炸畫面，震撼人心的音效，十足的臨場感，讓玩家享受大型電玩上橫衝直撞的快感。

阿　達

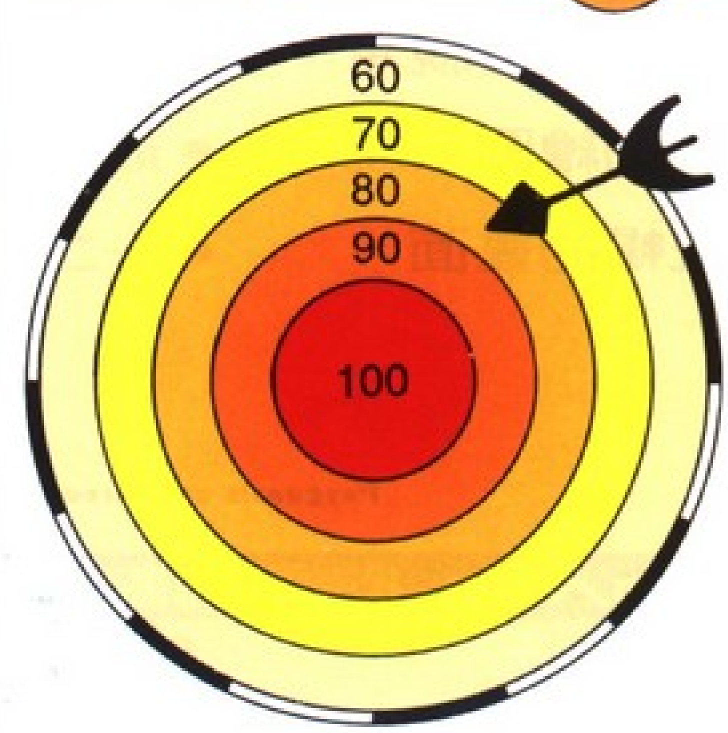


以電腦而言，能作出這樣流暢的射擊動作遊戲實屬不易了。然而若與大型電玩或是電視遊樂器的射擊遊戲相比較的話，則還是顯的有點枯燥無味，一切就看玩家以什麼眼光來看它了。

捲　毛

緊張刺激、聲光俱佳堪稱此遊戲之最佳寫照。其流暢度、效果與大型電玩相較絕不遜色。且種類繁多的武器裝備，絕對讓你買的高興，殺的痛快。

群英靶場



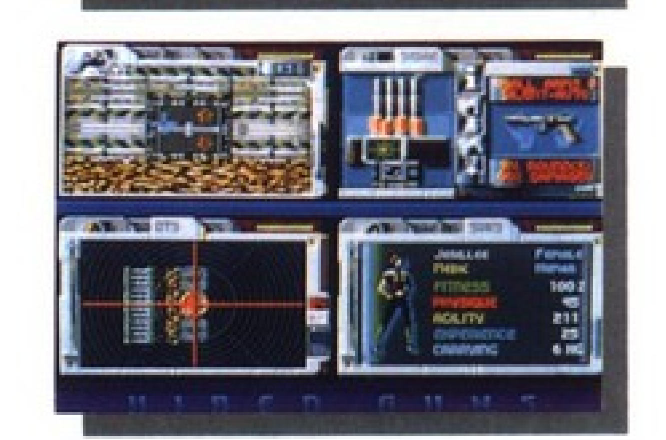
終極傭兵

HIRED GUNS

Psygnosis

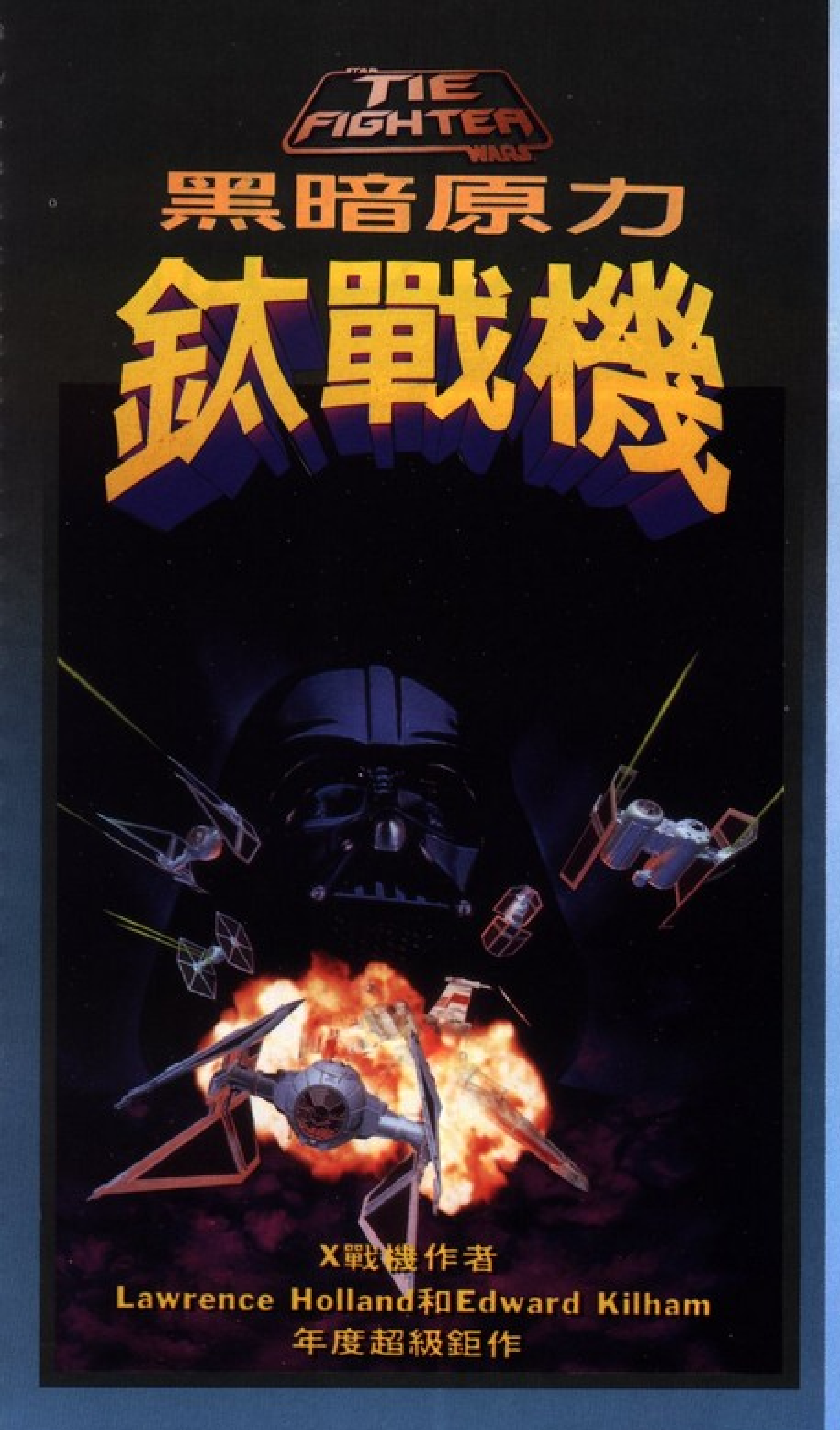
在未知的領域中遭遇未知生物

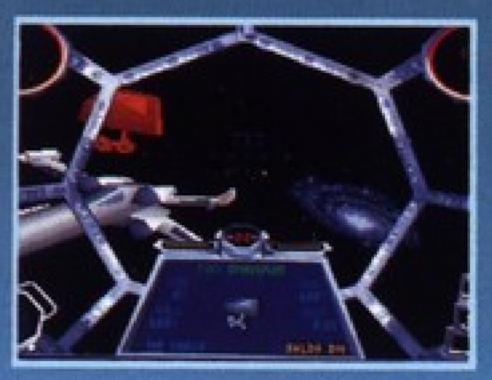
您的選擇只有一種── 宰了他們！



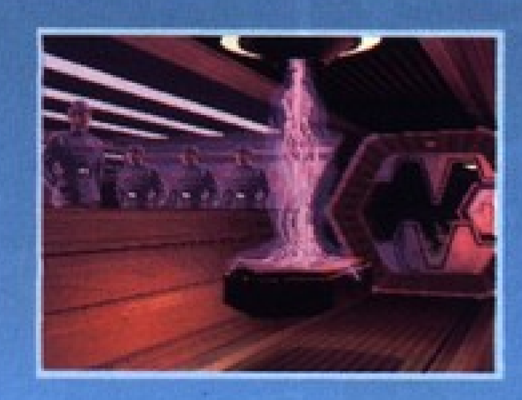
- ３Ｄ立體視角
- 自動繪圖系統
- 流暢的畫面
- 多項緊張刺激、富挑戰性的任務
- 最多可供四位玩者同時進行遊戲
- 十二位個性與戰力迥異的兇猛戰士





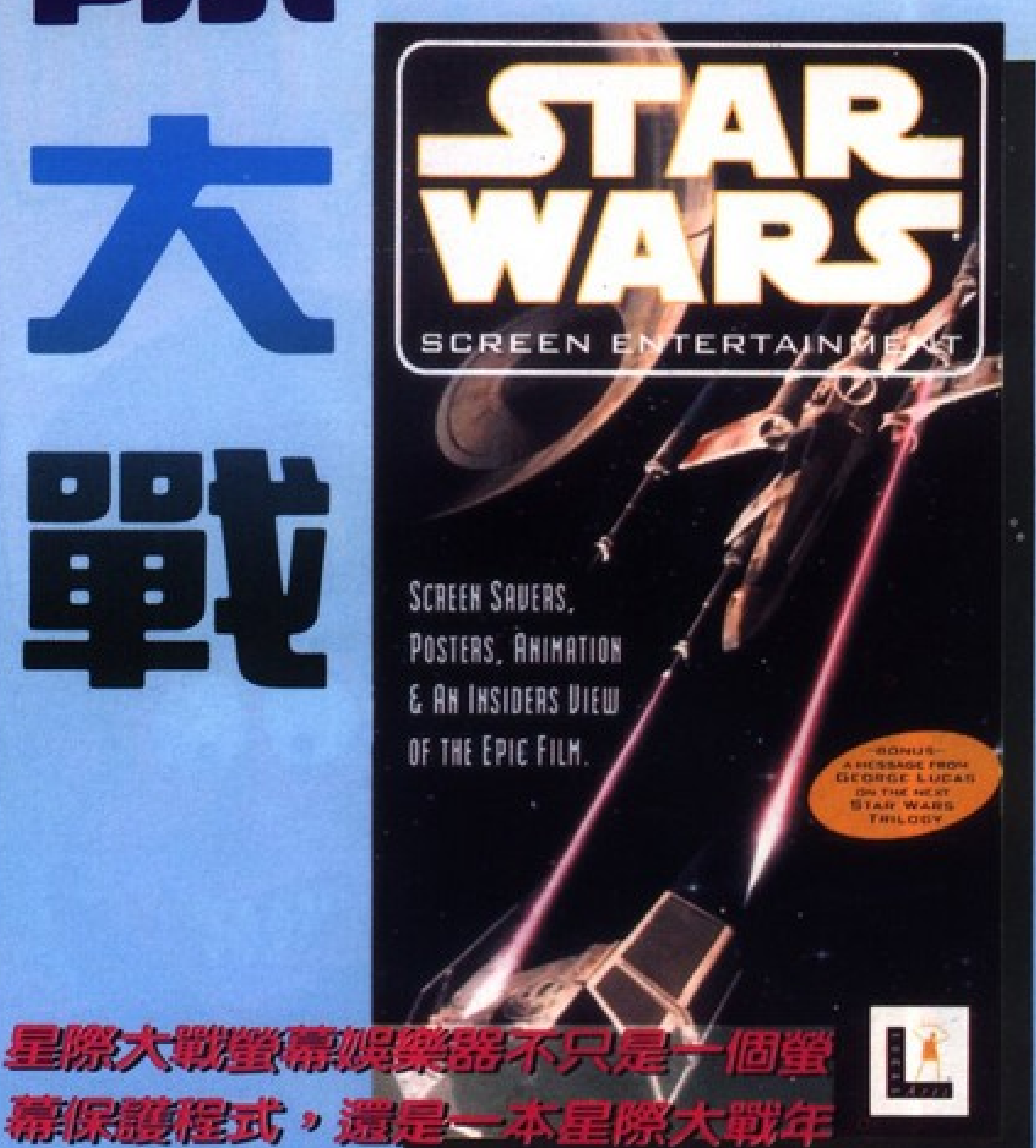






星際大戰

螢幕娛樂器 MAC版 WINDOWS版



星際大戰螢幕娛樂器不只是一個螢幕保護程式，還是一本星際大戰年鑑。工作之餘，何妨讓自己的電腦變成活生生的電影圖書館呢？

- 數十種螢幕保護模組，每種模組都將使您的螢幕充滿生氣
- 鮮活有趣、細緻逼真的造型
- 分爲Macintosh和Windows兩種版本
- 星際大戰系列電影中的武器、人物與背景畫面
- John Williams優美的配樂
- 如藝術品般精緻的畫面
- 喬治盧卡斯透露有關星際大戰下一個三部曲的消息
- 與After Dark和Intermisson螢幕保護程式模組相容



UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行

工人物語 建國篇

遍地盈滿稻麥、肥嘟嘟的豬仔到處亂跑，木匠、鐵匠、漁夫、樵夫等工人忙著貢獻出自己的心血，還有保衛領土並不斷向外侵略的戰士……這些都是你忠心不二的工人朋友。他們會為你建立一座堅強的城池及富足康樂又幸福美滿的家園哦！

Serf City
Life is Feudal™
SSI
Blue Byte

- 如〈模擬城市〉的古典可愛版，但風味又和模擬城市不同。每個工人都各司其職，有的負責養豬種菜，有的負責烤香噴噴的麵包，有的負責採礦及戍衛邊疆。
- 共有城堡、農莊、民宅等24種建築物供您的工人一釘一鎚的建造。
- 可選擇一人獨玩、二人同玩或電腦對手共四人對抗。對手的工人也一樣努力，並會和您爭土奪地。
- 螢幕上的工人會在同時忙著自己的大事，並會互相支援。您可看見工人從事工作時的小動作，捕漁、打鐵、種稻、餵豬、採礦、伐樹，甚至渡船過河打水仗和火燒敵方的房子。
- 背景音效十分契合當時狀況，您可聽見蜿蜥鳥啼、敲打建屋和砍木頭的聲音、小豬叫聲等音效。



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行




Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER 2nd Edition PRODUCT
浩劫殘陽™
破碎大地
DARK·SUN™
WORLD
SHATTERED LANDS
一聲悲鳴劃過天際，一個偉大的決定湧上心頭，你不甘再身為事事受制於人的奴隸，你決定逃避法師國王的掌握並與之對抗。在這之前，你必須先進入殘酷血腥的競技場，從各種怪獸的尖牙利爪中逃生！
■AD & D龍與地下城系列改頭換面之作，新介面、新的遊戲天地，敬請玩家仔細品味
■這個世界已成煉獄：礦產枯竭、水源缺乏，生物因受到魔法濫用而面目猙獰，太陽變成落在地平線上的一顆血紅火球……，環境的險惡，加上法師國王無理的統治，你該如何逃離魔掌？
■你組織了一支擁有不同職業和技能的四人小組，從人類、精靈、半巨人、螳螂戰士中挑選不同的種族參加，你必須讓你的隊員接受提昇心靈、施法技能之訓練和戰鬥的洗禮，並不斷在荒原上探險
■全螢幕遊戲畫面，對話、拾取物品、檢查和戰鬥即時發生，遊戲中的人物移動十分流暢，共有200多個獨特人物可以與你對話；戰鬥時和怪物對面廝殺，感覺很真實
TSP
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

野獸足球

BRUTAL FOOTBALL



乖乖牌、軟脚蝦，我們不愛！
勇鬥者、鐵脚仙，歡迎挑戰！

- 碰撞、閃躲、踩踏、壓扁的刺激感，充滿在這個爆發力十足的運動遊戲。
- 得分之鑰在於你的敏捷度和技巧，一般的足球規則拋諸腦後，"你的敵手！
- 可一位或

BRUTAL SPORTS SERIES



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行





ＰＣ史上第一部三層卷軸格鬥遊戲鉅作！
細緻流暢的動作分鏡、擬真震撼的臨場音效。
喜愛格鬥遊戲的玩家，您絕對不能錯過！
武林爭霸
之英雄帖
97
59
DON MAN
HUA SHAN
86
94
少林虛　師 之大力金剛掌
武承風 之太極斬
胡紹鵬 之神龍棍
峨嵋何靈芝 之滅絕塵杖
華山華　沖 之長虹貫日
崑崙車天強 之連環掌
唐門東方紅 之天女散花
崆峒孔　廉 之流星錘
魏　典 之九環刀
嚴　峻 之吸髓大法

武林爭霸 –擂台賽

向你挑戰

參加辦法：填寫武林爭霸包裝盒內之報名表，郵寄至〔台北市南京東路四段51號9樓之1　推廣組收〕即可。
註1.影印本不予受理。
2.本公司及關係企業同仁不得報名。

比賽方式：1.初賽於北、中、南三區舉行，每區取20名參加總決賽。
2.採雙打三戰二勝制，優勝者晉級，擂台對手於會場抽籤決定。
3.操作方式使用鍵盤或搖桿均可。(搖桿可自備)

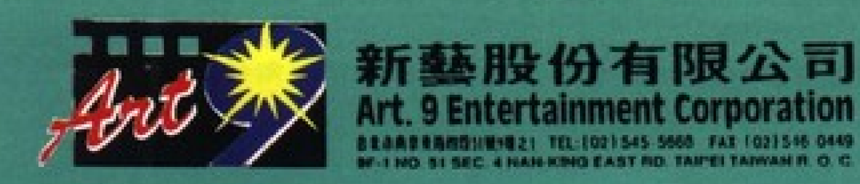
比賽日期：初賽－北區　83年11月12日
－中區　83年11月13日
－南區　83年11月20日
決賽－　83年12月04日

比賽地點：北區於台北市，中區於台中市，南區於高雄市，確定地點視報名人數多寡再個別通知。

報名日期：即日起83年11月05日截止。(以郵戳爲憑)

獎　品：盟主獎：壹名獨得三陽newSUPER Dio SP機車壹台。
護法獎：六名各得CD隨身聽壹台。
決賽獎：各區20名，各得T恤乙件。
(盟主獎及護法獎得獎者依法規定須繳15%稅額)

南區代理：
飛禧（國際）有限公司
Tel:(07)311-1666



新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation

鬼屋魔影 2

ALONE IN THE DARK 2





你找到了
一份羊皮手稿

離開　拿取

強勢中文版

跨出中法民間文化
交流一大步的作品

如果《鬼屋魔影Ⅰ》曾經讓你驚豔不已；如果你喜歡一夫當關、萬夫莫敵、一槍在手、橫掃千軍的痛快殺勁；如果你醉心於昏天暗地、絞盡腦汁的解謎遊戲；那麼在家人翹首企盼中震撼登場的《鬼屋魔影Ⅱ》中文版，將帶給你全新的感受。

美國加州，有一棟陰森詭譎的豪華巨宅--「地獄的廚房」。1924年12月21日早上11：30分，獨眼傑克綁架了八歲小女生葛瑞絲·桑德斯。警方束手無策之下，葛瑞絲之父重金禮聘私家偵探史材克救回愛女，然史材克卻無法達成任務，改於求助曾經偵破「德塞特巨宅自殺事件」的愛德華·康比。沒想到此舉卻使得這兩個最佳拍檔，正一步一步踏入死亡的陷阱...

特點：

中法民間文化交流強勢中文版
隨劇情發展，分別扮演康比及葛瑞絲二角
210個華麗詭異的遊戲場景
70多名人物角色輪番上陣
1500幅精彩絕倫的動畫
600多種3D立體物品

適用：IBM PC AT、386、486 25MHz 相容機種
系統：MS-DOS 3.00 至 6.00 版本
記憶體：560KB RAM、2MB EMS
顯示：VGA 256 色
操作：滑鼠/鍵盤
音效：魔奇音效卡、聲霸卡、Sound Source 或相容品
片裝：3.5" 1.44M 磁片 需硬碟 14MB 空間



智冠科技有限公司

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

絕版雜誌

1～8、11～16、18、19、24、27、28、34、36、37、40

台北服務專線

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

高雄服務專線

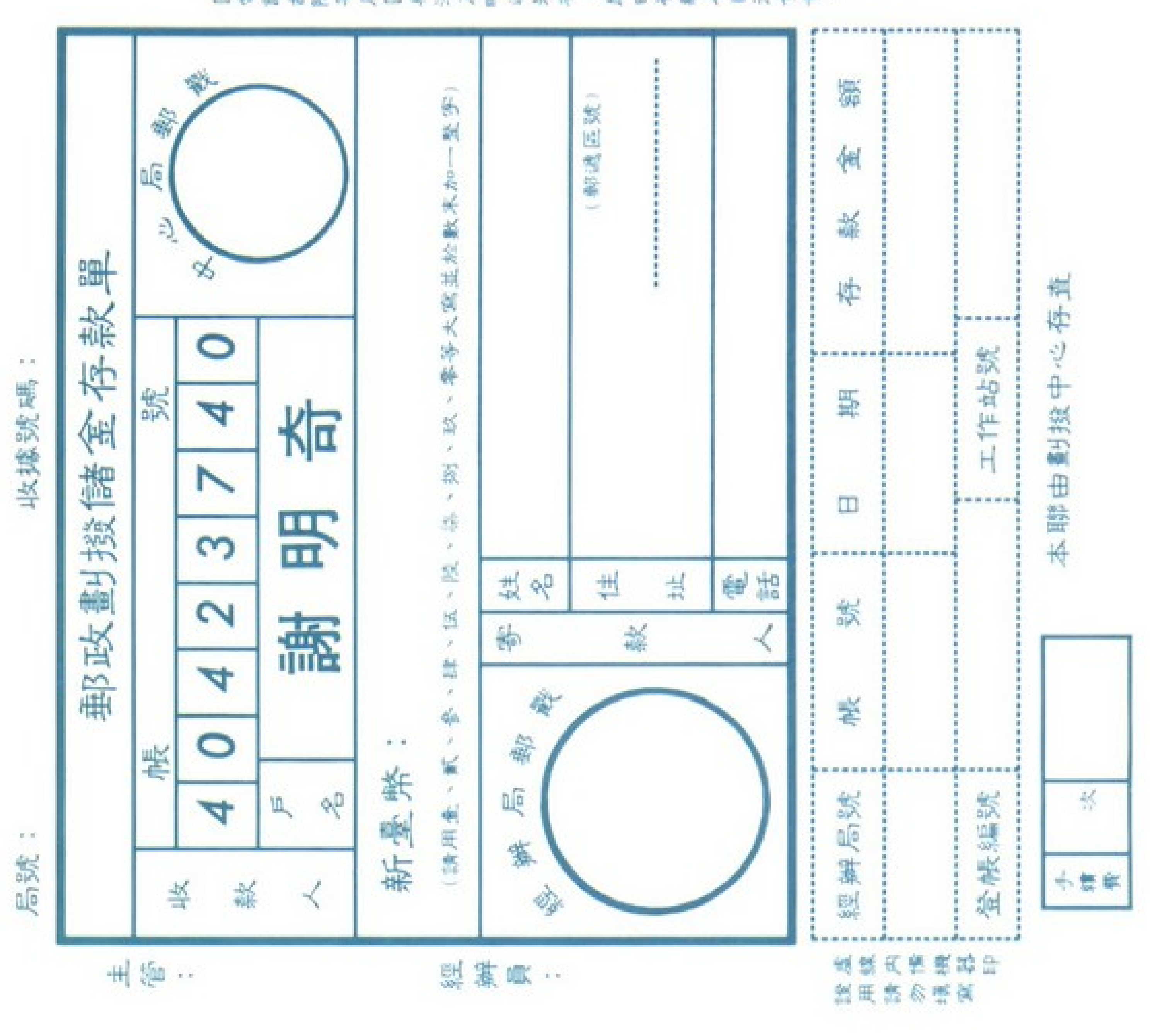
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

台北BBS

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS

（07）384-8901　全年無休
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）


郵政劃撥儲金存款單

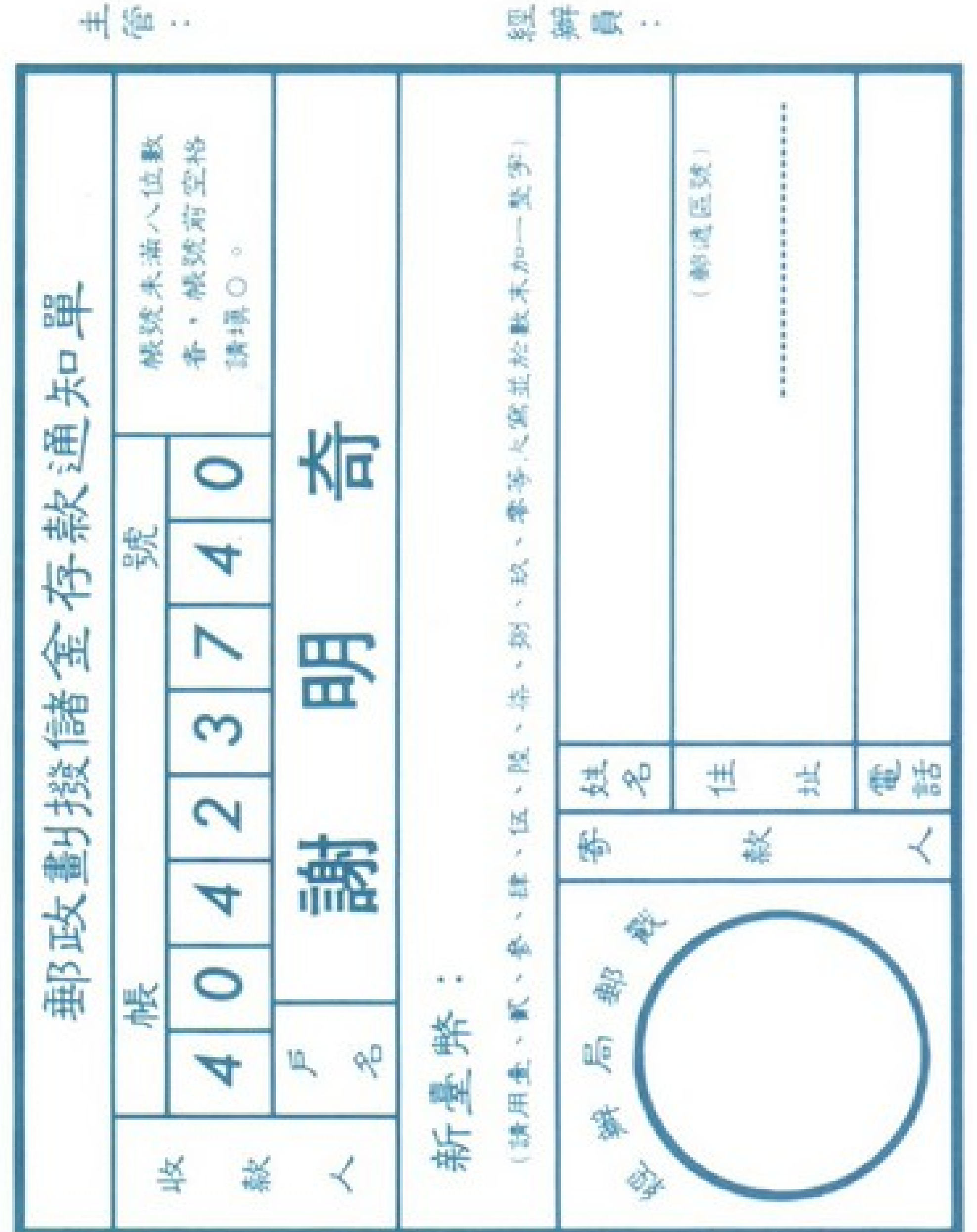
帳號：04423740

戶名：謝明奇

新臺幣：

寄款人：姓名、住址、電話

本聯由劃撥中心存查


郵政劃撥儲金存款通知單

帳號：04423740

戶名：謝明奇

新臺幣：

寄款人：姓名、住址、電話

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期 550 元整　□全年 12 期 1100 元整（平信寄出）

自＿＿年＿＿月　到＿＿年＿＿月止

□新訂戶　□續訂戶　（訂戶編號 NO＿＿＿＿）

年齡＿＿職業＿＿聯絡電話＿＿

如須掛號，全年請另加 294 元，半年請另加 147 元

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱＿＿＿＿書價＿＿＿金額＿＿＿

□雜誌　01-19 期　單本 $ 60 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

20-37 期　單本 $ 80 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

38 期起　單本 $ 100 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

58 期起　單本 $ 130 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

金額 $ 60・＿本、$ 80・＿本、$ 100・＿本、$ 130・＿本＝總額＿＿＿

★請注意　1-8、11-16、18、19、24、27、28、34、36、37、40　期皆無庫存

三、本人欲維修磁片（請將原母片一併寄回）

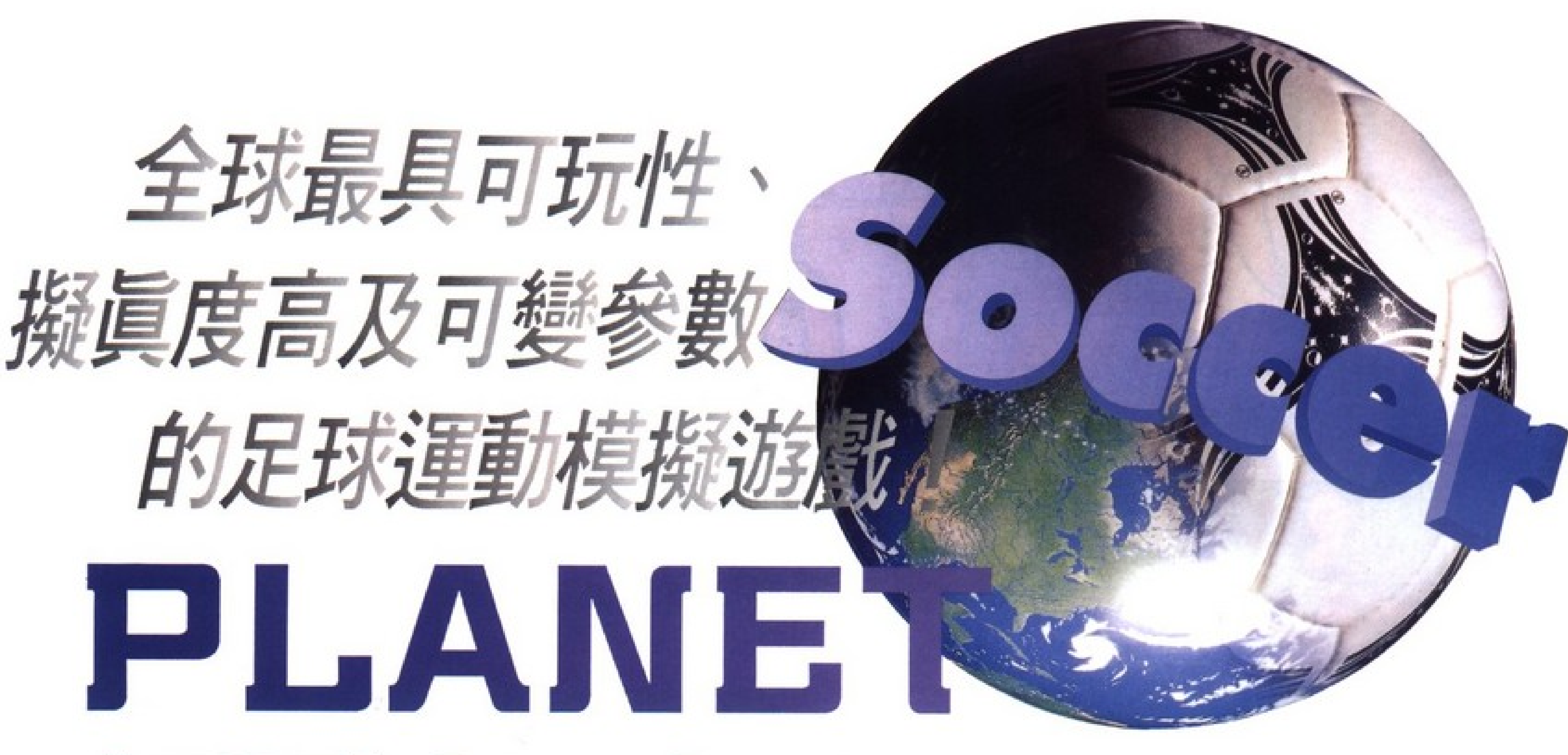
一般維修一片：$ 10・＿片　　更新磁片一片：$ 30・＿片

回郵費用：維修總片數 3 片以內，$ 40 元整，3 片以上 $ 60 元整

維修費用：＿＿＿＋郵資＿＿＿＝總金額＿＿＿

◈以上資料請詳細填寫◈

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫



超擬眞足球爭霸

隨著曾三次獲得冠軍的巴西／義大利再次脫穎而出成爲今年全球32億人口最爲矚目的冠軍焦點，1994年美國世界杯足球賽也終於在七月十七日圓滿結束了。這一屆世界杯足球賽在國際足球聯盟（FIFA）啓用了新規則下，爲晉級四強的二十四個球隊在每一場比賽都卯足全力進球，以爭取更高的積分，使得每一場球賽都精采萬分；而這些緊張刺激的球賽，不只將一一的呈現在你的面前，它更讓你成爲主宰此次比賽的幕後黑手，重改1994年美國世界杯足球賽的歷史！

《超擬眞足球爭霸》完全採全新獨創的平面立體景觀畫面顯示，在透過全場11架攝影機捕捉超過6000個以上的生動畫面作業下，眞實的重現了運動場上每一位球員的優美動作：清道夫、凌空剪刀射門、倒掛金勾、頭鎚、合作無間的傳球及攻防球技等高難度動作。

技術層面

- 獨創平面立體景觀畫面顯示
- 透過11架攝影機捕捉超過6000個以上的生動畫面
- 國際足球聯盟最新規則加入：回傳、自動汰換等

策略與戰術

- 經由比賽提昇球員實力
- 15種策略戰術、任意組夢幻隊伍
- 提供眞實與模擬二種世界盃比賽
- 手動及自動操控守門員

親切操作介面

- 一或二人玩友誼賽及訓練課程
- 三種遊戲模式：比賽、經理、直接顯示比賽結果
- 含24強及歐洲超強隊伍共30支球隊
- 可將已進行的球賽存檔紀念。



智冠科技有限公司

基本配備
適用：IBM PC AT或相容機種，建議使用386DX 25MHz
記憶體：561KB傳統記憶 4MB EMS
顯示：VGA/MCGA 256色顯示系統
系統：DOS 5.0或以上版本
片裝：3.5" 1.44MB磁片 需20MB硬碟空間
操作：滑鼠（必備）/搖桿
音效：聲霸卡或其相容音效卡

PATHÉ Interactive
CONDOR SOFTWARE
INFOGRAMES

讓您久等了

多媒體世界第三期
在歡呼聲中狂銷

本期特別規劃兩大中文遊戲

妙狐神探 / 邪神大地

文武雙全攻略





多媒體衛視台

突破傳統印刷無法展現動態的影音訊息及教談性，有關多媒體資訊、多媒體動態教學，我們在此提供給您。

教娛軟體觀測站

我們提供國內外最新休閒娛樂軟體以動畫的方式介紹，一飽眼福，讓您眼見爲憑，不會再有"怎麼會差這麼多"的感覺。

軟體百寶箱

提供您最新共享軟體及國內外休閒軟體之試玩版讓玩家試用，玩滿意再去買，保証不吃虧。精選共享軟體皆附有詳細操作說明，讓玩家在沒有語言的隔閡下充份享受共享軟體之樂趣。

熱門休閒軟體動畫攻略

以全新的手法將目前流行的遊戲軟體以動畫及音效的方式表現，展現出多媒體的媚力。

開懷頻道

把傳統的四格攪笑漫畫，加入背景音樂、局部動畫、語音等效果，以電影手法重新詮釋平面漫畫。

這是一個全新的時代，
身爲新新人類的您，必須學
習新一代 的閱讀方式。

其他精彩內容

60 餘套超値共享軟體及試玩版
侏羅紀公園 等八套最新強勢軟體介紹
動態四格攪笑漫畫--天龍八部全新介面
認識掃描器 / 視窗教學--記錄程式
多媒體簡報軟體
Myst/Jack in the Dark 文武攻略







多媒體世界 光碟雜誌

八月下旬與您見面



Super Star™ SOUND SYSTEM

超值ALL in ONE 神霸卡

電腦舞台上，你不能錯過的一場完美音樂演出

16 BIT PCM WAVE TABLE超強功能版

主流 ALL IN ONE

1. 遊戲音樂(GAME MUSIC)主流的發展由 AdLib 到 Sound Blaster皆爲FM合成音色，而今PCM WAVE TABLE音源已成新主流，其中又以 GENERAL MIDI和MT-32最受歡迎。
2. 語音(VOICE)主流的發展則由 8 位元Sound Blaster起源，到16位元由微軟推出的視窗語音系統(WINDOWS SOUND SYSTEM)，IC編號爲AD1848。Super Star 硬體設計同時支援上列 8 位元及16位語音系統。
3. MIDI介面主流以市場佔有率較多的MPU-401 UART爲主Super Star硬體設計即支援此一規格，在DOS或WINDOWS系統下皆可掛載此項功能。
4. 光碟機(CD-ROM)主流由市場分佈觀之，PANASONIC、MITSUMI和SONY三家廠牌的量較多。Super Star 硬體設計同時有上列三種廠牌的控制介面，也同時有三種廠牌不一樣的音訊連接座。

功能 ALL IN ONE

Super Star有前兩項諸多功能外，也考慮到使用者的方便性和發展性，加入下列功能

1. 音量控制旋鈕，如此軟體和硬體皆可控制音量。
2. MIC IN、LINE IN、CD-IN和PC SPK IN四個音源輸入埠，可同時供單音和立體音多工應用。
3. LINE OUT和AUDIO OUT可接高級音響、廣播系統、一般喇叭或耳機。
4. 輔助輸入、輸出訊號連接座，提供多媒體電腦(MPC)機殼內部連接功能，如此電腦的前後兩端皆可接麥克風、喇叭或耳機，非常方便。
5. 內建MIDI和搖桿分立介面，並附排線接座及 MIDI梅花連接線，可同時接搖桿和MIDI鍵盤樂器，無論您要玩GAME或MIDI皆很方便。
6. 內建各系統(Sound Blaster、WINDOWS SOUND SYSTEM、PCM WAVE TABLE和光碟機介面) 隔離設定功能(ENABLE或DISABLE)，共計有16種組合合狀態(2 的 4 次方)。
7. Super Star 不僅提供休閒、娛樂、教育、音樂欣賞、多媒體編輯、展示等諸多功能，也提供您音樂創作的廣大空間，使您更容易瞭解音樂，進而創作您美麗的樂章，提昇您文化和精神生活。

系統 ALL IN ONE

1. AdLib音效系統
2. Sound Blaster語音系統(IRQ7＋I/O 220h＋DMA1)
3. 視窗語音系統(WSS) (IRQ11＋I/O 530h＋DMA0)
4. PCM WAVE TABLE音源系統(IRQ2/5＋I/O 330h/320h)
5. 光碟機(CD-ROM)音訊和控制介面(I/O 340h＋DMA3)
6. MPU-401 UART MIDI介面(DOS和WINDOWS 系統下皆可掛載執行
7. 搖桿傳輸控制介面
8. 數位自動偵測系統
9. 數位控制類比混音系統(左、右聲道各8音路，DOS和WINDOWS系統下皆有驅動程式供操控)
10. 數位類比授控制系統(可同時執行錄音、混音、監聽、放音和廣播的功能)

Super Star硬體設計已包括上列諸系統。

軟體 ALL IN ONE

DOS應用軟體

1. Super Star音效管理程式(USM、EXE) — 包括六種檔案型式.VOX、.MUC、.WAV、.VOC、.CMF和.MID的展示介紹。它提供展示、播放、錄音、新增、刪除和公用程式等諸多功能。有滑鼠操作法和快速鍵操作法。
2. Super Star聲音編輯程式(VED.EXE)—包括四種基本編輯動作，如分割(Cut)、插入(Insert)、刪除(Delete)和附加(Append)。並可放置記號(Marker)和錄製檔案。
3. Super Star音樂演奏機(MP.EXE) — 是一個長駐式的背景演奏機，程式長度只佔十餘KB。有外部命令操作法和快速鍵操作法。
4. 混音器控制程式(MIXER.EXE)—是一個控制左、右聲道各八音路的開啓、關閉或增益大小的程式，解析度最高達64階層。
5. MIDI音源應用命令—GM32V設定GM音色、MT32設定MT-32音色、MDPLAY演奏一個MIDI音樂檔、DEMO可同時播放多種聲音檔如FM、SB、WSS和GM

WINDOWS應用軟體

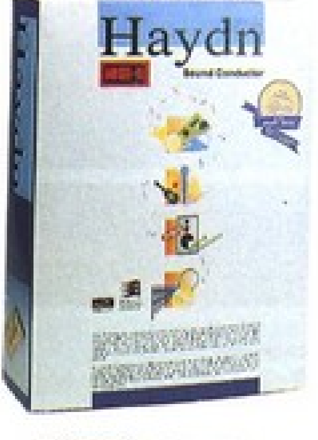
1. Recording Session(雅音樂集)—是一個功能強大的五線譜編曲軟體，用於樂曲錄製(Record)、演奏(Play)及編輯(Edit)。其中有增、刪、剪和貼音符的功能。也有MIDI IN、MIDI OUT和MIDI THRU 等功能。
2. Music Mentor(電腦樂師)—介紹六個基本的音樂要素，旋律(melody)、節奏(rhythm)、和聲(harmony)、音色(timbre)、結構(texture)和曲式(forms)，和五個音樂時期音樂史，您可隨時查詢比較各時期音樂的風格、曲式、技法及其發展的背景。
3. Nkey 2—是一個使標準電腦鍵盤便能彈奏樂器音樂的軟體，它能讓您的電腦鍵盤變成一個智慧型的音樂鍵盤，可同時發出多個音符聲音，另還有諸多功能。
4. Super JAM!Jr.—是一個初學新手和專業行家皆易上手的音樂程式，甚至您從來沒有演奏過樂器或做過歌曲，它能協助您完成各種曲風的歌曲。
5. 20－20—是一個數位化錄放音機的軟體系統，具備一般類比錄放音機的所有功能，並有視窗聲音波形(waveform)編輯系統和位置指示器。
6. 混音器控制程式—是一個視窗混音控制器，可控制左、右聲道各八音路的開、閉或增益大小的程式。

Super Star發展程式介面函數大全 (Development Kit)

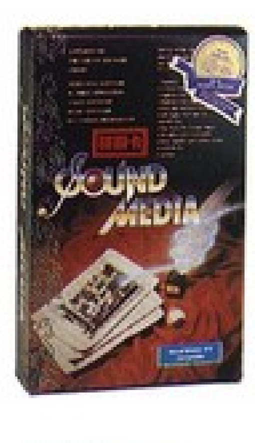
它能讓您確實發揮Super Star的所有功能，這一系列工具包含了常駐驅動程式(TSR Driver)及C語言的函式庫，您可載入TSR Driver (GM32V)並呼叫其中功能，也可將函式庫連結(Link)到程式內來控制音效卡。您可用它來發展遊戲軟體、多媒體展示程式、音樂教學軟體或協助專題的研究。




神霸卡 SUPER STAR



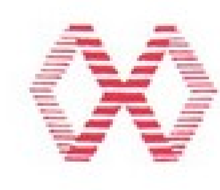
神霸卡 Haydn



神霸卡 2.0



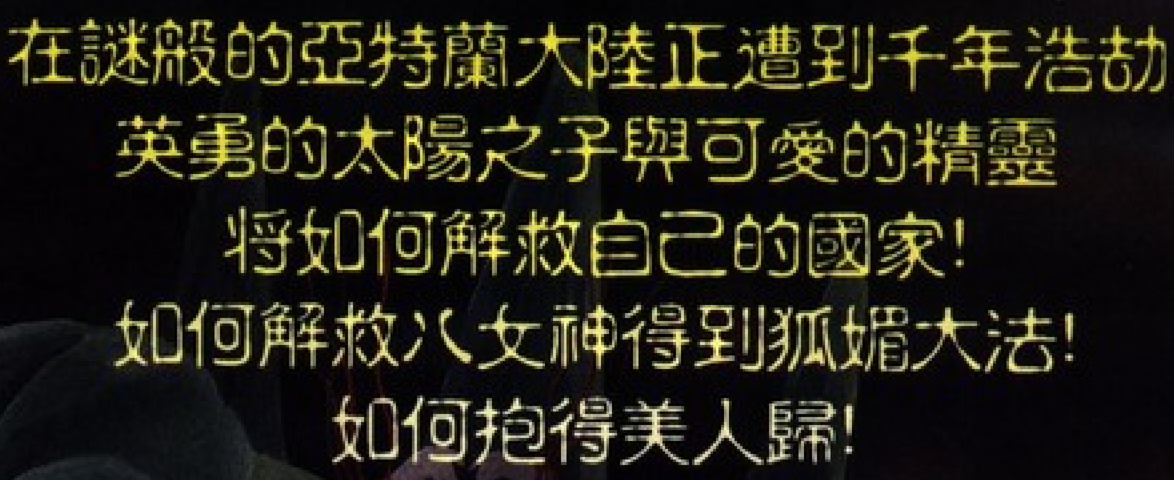
神霸卡 GAME STAR



微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司

總公司：台北市忠孝東路七段587號
TEL：(02)651-0656 FAX：(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號
TEL：(07)745-6212 FAX：(07)742-4867





雙層捲軸的戰鬥畫面

生動的裝備介面

多重變化的場景

等比例的行走畫面

王子忠心的伙伴精靈.美雅

身入其境的故事情節

八女神物語

一場正邪之戰.既將引爆

敬　請　期　待



台北縣新店市三民路39號3樓
TAN TON NERW INFORMATION CO,LTD
3F,NO.39, SAN MIN RD, HSIN TIEN CITY,
TAIPEI SHIEN, TAIWAN, R.O.C.

中區代理服務處:
OXO歐普國際股份有限公司
台中市大墩十街180號1F
TEL:(886)4-320-1687/320-6838
FAX:(886)4-320-6849/325-2255

南區代理服務處
飛福有限公司
地址：高雄市九如二路57號7樓之8
電話：(07)311-1666(代表線)
傳真：(07)321-1139

香港代理: CompuMark Systems(H.K)Co. TEL:002-85-2-7291779 FAX:002-85-2-7259961







特性：

- 適用於IBM PC任何機種
- 搖桿有效距離達10公尺
- 一般室內各種角度皆可
- 雙打時不受互相干擾影響
- 自動斷電功能，不必擔心電量耗盡
- 提供您專家級操作鍵
- 或躺或臥都令您得心應手

「無線雙打搖桿」熱烈上市

給您無「線」生機 如虎添翼

物超所值 限時搶購

附贈熊貓超級動作軟體

憑截角抵扣100元(售價：$1,400元)
逕向本公司任何展覽會之攤位洽購
或郵政劃撥 帳號：17563218
戶名：熊貓軟體股份有限公司

100元



台灣總代理：
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4F
TEL: (02)5936859
FAX: (02)5924296

研發製造：**QUICKFIRE Co., Ltd.**

漂亮寶貝寫眞集系列

PRETTY GIRL

001

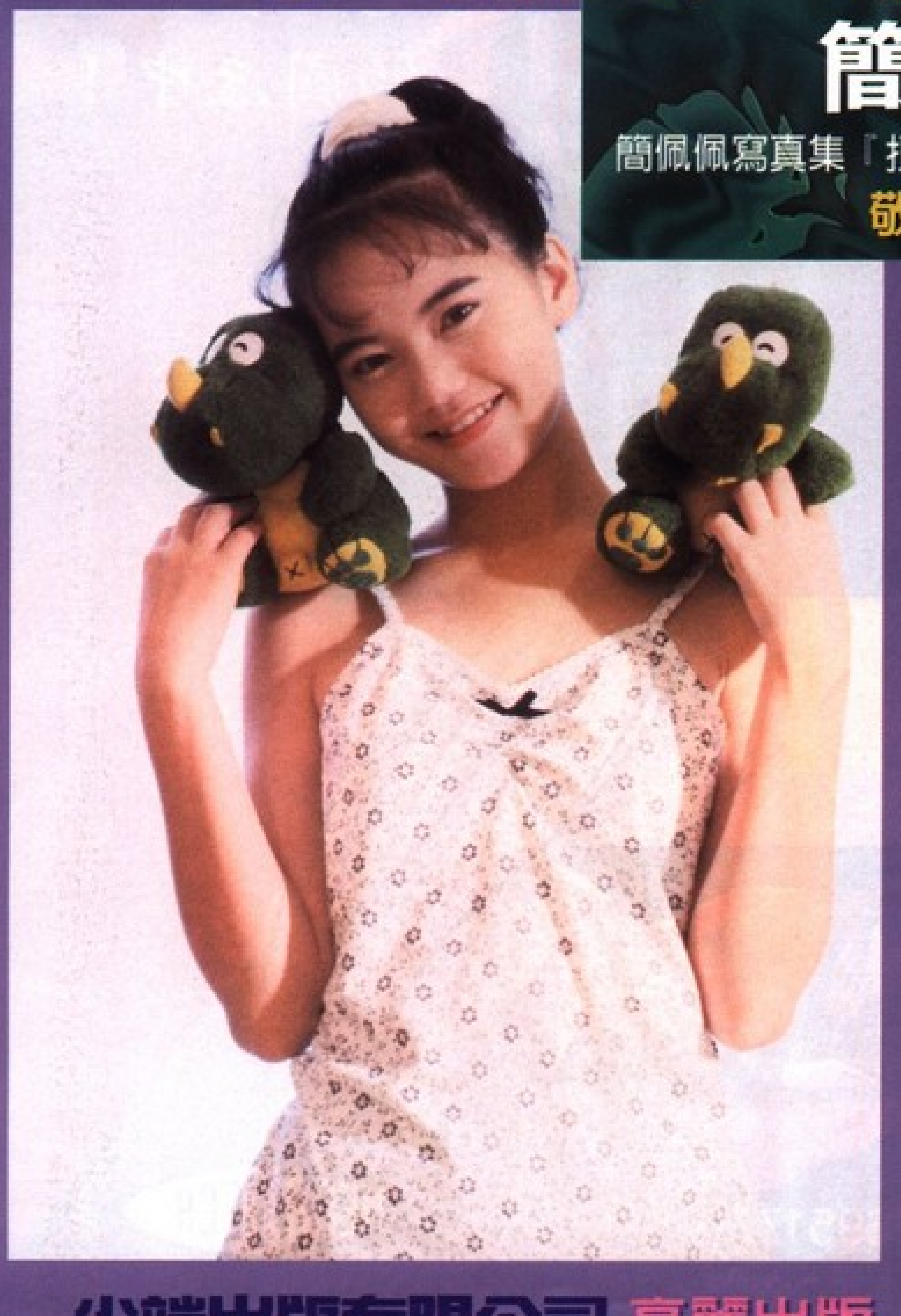
新人登場

拒絕入睡的貓咪

簡佩佩

簡佩佩寫真集『拒絕入睡的貓咪』即將出版

敬請期待！





尖端出版有限公司 亮麗出版

全省 7-ELEVEn 有售


DRAGON KNIGHT III
熱情十月強力發售
CD-ROM
獨一無二！
中英文版
魅力大放送
磁片版亦將上市
請密切注意！
勇者！
歡迎來到
惡魔與美少女
的國度中！
龍騎士III
台港星馬獨家代理發行・生產製造
微波軟體 TEL:(02)3695077 FAX:(02)3695177
MEGA TECH
All companies and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of the respective owners.
香港地區經銷商 CompuMark Software (H.K.) Ltd. Tel:3864865 Fax:7259961

星馬快訊

軟體世界雜誌自本期(66)起，正式調整馬來西亞地區之零售價格爲馬幣RM$20元，爲服務當地長期訂戶，凡於83年10月15日前訂閱本刊之當地讀者均享原訂戶價之優惠，逾期則依新訂戶價統一辦理，特此公告周知，並銘舊雨新知，熱力支持。

65期尋人啓事

電玩短路作者怪獸
電玩短路超人戰記作者
電玩短路三國演義作者
三國志Ⅲ快速練兵法作者胖子
遊戲雜誌評析之我見作者

請於9月25日前
於本社聯絡，以免權益受損

國內自製軟體的新紀元
傳統ARPG遊戲模式已成過去
嶄新空前的遊戲內容即將誕生
突破了以往PC GAME 的
技術極限

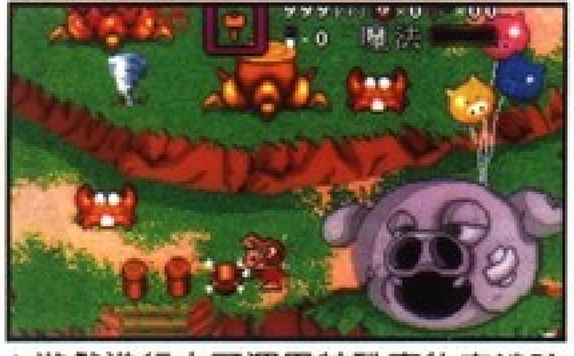


台灣晶技公司即將隆重推出

敬請拭目以待

《西方魔域》





★遊戲進行中可運用特殊寶物來消除障礙物。

★主角本身可隨機發揮基本武器功能



★遊戲進行中每項寶物各有不一樣的法力。



★據點安排中障礙物扮演非常吃重的演出。

JURASSIC PARK
侏羅紀公園

OCEAN 年度大作！

一個小小的突變，竟使得約翰.漢默德博士的美夢變成可怕的惡夢...

他的計劃，是帶領小朋友們進入一個史前時代的王國，如今，這些恐龍卻因突變而通通變成怪物並威脅到整個世界，更由於電子防禦及監控系統被破壞，這些具有攻擊性又致命的怪物—恐龍，全部逃出圍欄，在侏羅紀公園中四處漫步了。勇敢的你，必須鼓足勇氣，面對最可怕的特暴龍，猛禽龍...等等大怪獸，只有你，葛蘭博士，能使這個小島變回可愛的和平之島，你準備好了嗎？

＊全程美妙動聽的音樂，讓您彷彿置身電影院，充份享受侏儸紀公園的驚異之旅。

＊遊戲內附全程攻略，讓您能儘快解救人質，到達終點。

CD ROM 版, 磁片版, 強力熱賣中

TFX
魔鬼飛行任務

TFX〔Tactical Flight Experiment〕史無前例的深入研究及真實的模擬細節，可以說已經達到飛行模擬藝術的境界...

◎有**ARCADE, TRANING, SIMULATOR, TOUR OF DUTY, UNCOMMANDER, FLASH POINTS**及等六種遊戲模式。
◎體驗駕駛世界上最新戰鬥機—**EFA，F-22，F-117**—的樂趣。
◎可由玩家自行編輯任務來執行。
◎首創空中加油任務，可隨時要求空中加油。同時可以選擇自動或手動降落。
◎逼真的武器射控系統，各型武器可任意搭配使用。
◎機艙內的光影和飛行中天氣的變化，讓您享受前所未有的操控快感。
◎全程同步逼真的數位音效，光碟版還可以直接聽取數位錄製的動人音樂。
◎超強人工智慧，挾帶強大的火力向您挑戰！

/ JoJo H.

PAGAN之我見



創世紀，一個引動多少夢想、引爆多少話題的空間。正如 Origin 所言：We create worlds，從一代的大雜鍋至今日的 PAGAN，世界逐漸完備而眞實，人物也不再是一堆數值，在這裡，似乎可以找到你所期待的一切（這簡直是人間仙境？）。

叫人心痛的是，我們隱約看到烏托邦的頃圮，夢境的破碎，這其中到底出了什麼問題？每個聖者都知道卻也都不明白，是那 Richard Garriott 曾深以爲傲的聲光效果和它所造成的嚴重減速？又或著是放棄了鍵盤的 mouse 操作帶來了不便？也許是精心構思的法術系統不像四代的美德系統般成功？還是聖者不再神聖了？每個不喜歡 PAGAN 的聖者都可以找出一打和別人不同的理由（



但這打理由也許正是別的聖者快樂的理由），就我而言，聖者的快打化與瑪莉歐化給我帶來相當的煩惱，因爲 Origin 似乎忘了提供足以匹配的操作系統，換言之，動作化本身是無罪的，它只是失敗地操作界面的代罪羔羊罷了，而失去了眞實世界卻是叫人窒息的。

在以上的話題中，絕對可以談的更多，不過我比較想先談以下的話題。

先說說創世紀的傳統吧！雖然在 U1 的時代創世紀已廣受歡迎，但憑良心說，在那遊



戲不多的年代裡，不多的選擇也許比遊戲本身好壞的因素來的重要。而眞正所謂創世紀的傳統，是建立在三、四代之間。三代 Exodus 建立了面板，並一直沿用至五代，甚至六代中還可以一眼看出其相關性。六代的改良面板則沿用在中介產

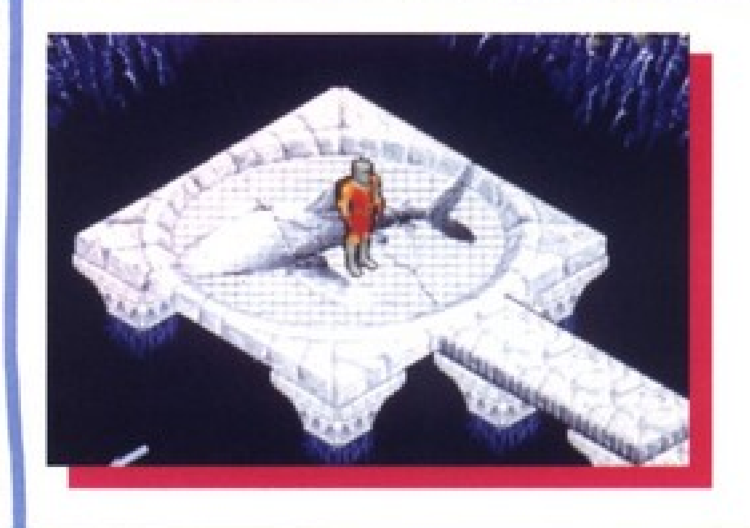


品 -- 火星之旅和蠻荒帝國上；到七代進入了全螢幕時代，主要肇因於 mouse 操作系統的發展，USER 不再需要由鍵盤或螢幕選取動作。不幸地，PAGAN卻把這操作系統搞糊了，倒是六代以來十分詭異的視角問題在 PAGAN 獲得解決（這



讓我高興了好久）。

以上大致是界面部份，而傳統的另一部份則是內涵，這部份的發展比界面晚一代。雖然在三代中已有了相當程度的設定，但衆所稱道的美德概念則是在四代中具體化 -- 一個神



聖的法則，代表神與光明之力。主題延伸到五代成爲災難的根源，制度下的美德象徵白色恐怖。而六代的種族對抗算是進入新主題。在此之前NPC一直是種無效的角色，比路邊的行道樹好不了多少，到七代時

，NPC終於活起來了，不同的生活背景造就不同性格的NPC，但這也使人抓不出什麼是任



務重點。在八代中這不是太大的問題，因爲大部分你所做的只不過是奔跑、跳躍、逃離及load而已，NPC又再次回到行道樹的角色啦！

整個創世紀的背景大約如上，而PAGAN的問題便在於做了過大的改變，使USER有被背叛的感覺，搞到天怒人怨的下場，在此筆者干犯衆顏，斗膽爲PAGAN提出辯駁。

首先是操作的問題，筆者不得不承認這的確是PAGAN的一大敗筆，甚至是致命傷（國內廠商當引以爲戒），有了七代的經驗，造成Origin高估了mouse，這個問題當是非創迷最無法忍受的吧？事實上，PAGAN的操作如果定位爲超任或SEGA手把，問題就會小很多，甚至再起風潮！

其次是內容的問題，這是創迷們意見最多的部份。由畫面上便立即可發現的是隊員消失了，對此大爲不滿的聖者遍佈世界，你是否也爲了失去夥伴而渾身不自在？如果答案是肯定的，也許PAGAN就成功了！雖然很多人認爲這次聖者落單是爲了那該死的操作系統之故，但也許不是呢？（或許是爲了讓落單的聖者有更多的事情好做才有那該死的操作系統）老玩家對Lord British、Iolo等人想必有著深厚的情感，正如你身邊的至友與那些愛你的人，透過把多年老夥伴帶走所引發的失落感與孤獨感，PAGAN正深刻提醒了我們朋友的重要，而在一次次的存取進度中，你是否驚覺到生命的旅程中，不可能回頭？

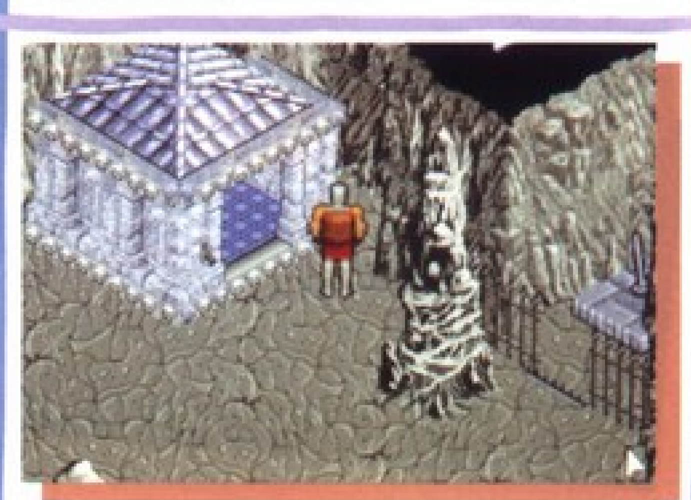
令創迷們眞正失望的是：聖者不再神聖了，在不列顛大旅程中，可不可能回頭？

令創迷們眞正失望的是：



聖者不再神聖了，在不列顛大陸的聖者已如微風般消失在指縫間，代之而起的，是永遠可以爲自己種種罪行找到藉口的惡棍。讓我們先回想一下，在不列顛大陸的聖者是多麼神聖？捨己爲人、智慧超卓、權衡輕重、眼光遠大，難道當年誤





入不列顛大陸時聖者不著急？不至於吧？或許，根本不是聖者的偉大拯救了世界，只不過是回到地球所必須要做的事使聖者看來神聖罷了！於是，當必須要做的事有所改變的時候，聖者不再神聖，只是個迷途的孩子，不計一切的想回家，這是一種罪嗎？還是身爲一個「人」所該有的反應？Origin已創造世界太久了，該是創造個「人」的時候了，人類史上的最後一個聖人得去聖經中找尋，而不是電腦遊戲。

PAGAN在創造人的時候似乎忘記順便創造世界了，這也許是它所犯下最大的錯誤，結果我們看到一個簡陋的世界，失去日夜、NPC銳減、情節簡陋，這毫無疑問的是企劃人員的錯，他們讓聖者和自己失望了，我願給予最深的祝福與同情。

別問我PAGAN值幾支搖桿（或幾分），那已超出我能力所及，我想說的是：我相信PAGAN在創世紀系列中將有一席之地，如果你願放棄成見，重新看看它（不是玩，那太累了），也許會有新體會與新想法。“We create worlds”是屬於每個思想者的一句話。

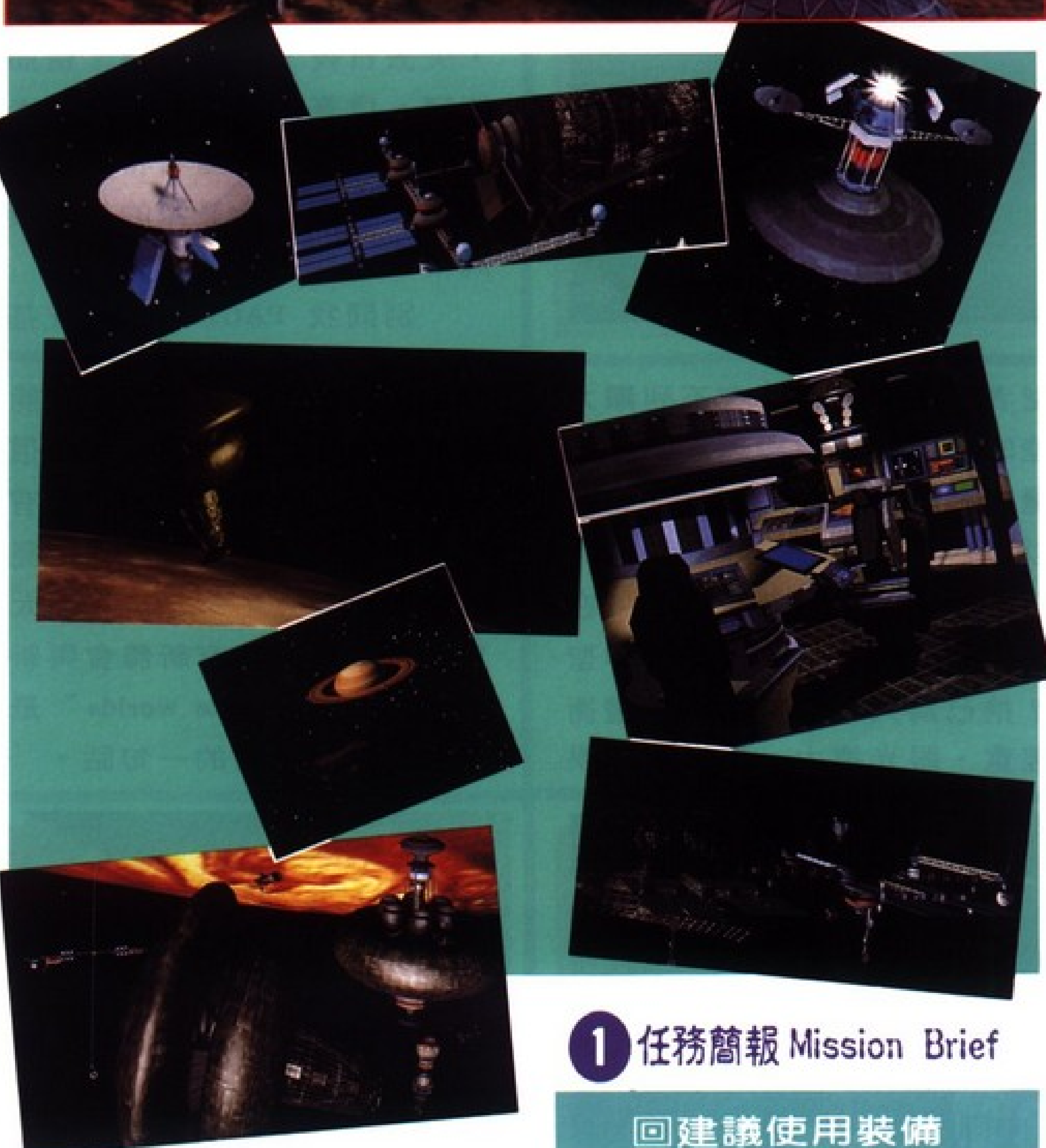
七彩絢目



／徐國振

〔一個虎頭蛇尾令人惋惜的遊戲〕





❶任務簡報 Mission Brief

回建議使用裝備

・486- DX33 或更快的 IBM PC 相容電腦一台。

・ 8MB 主記憶體（ RAM ）或更多。

・ET4000 VL-BUS 或更快的視窗加速卡。

・符合 MPU-401 規格之音源器。

・經得起頻繁 Swapping 之高速硬碟。

・MS. Windows v3.1 如果您習慣用中文視窗，趕快祈禱您的 Video Driver 不會令 Outpost 水土不服。

回參考裝備（冒險家 Try Sys 艦長所用的）

・486-DX2-66 個人電腦一台。

・8MB Ram・WD90C33 視窗加速卡。

・中文視窗 v3.1 。（備註：Try Sys 曾以 True Color 模式 Install ，遭遇 Outpost 叛軍頑強抗拒，也在small font模式時遇到不明干擾 -- WIFEDFD. DLL General Proteotion Fault ? ? 最後終於以 640 × 480,256 色 Large Font 才順利 Install 成功。

・ Segate ST-3390A 高速硬碟一台

・雙效合一型音效卡 General Midi＋ Sound Blaster 。

・小型 Kenwood 揚聲器一對。

・17吋OEM螢幕（就是雜牌的啦）一台。

■任務宗旨：在宇宙中建立人類的新希望（Build Mankind's Future In Space ），迎向光明的未來。

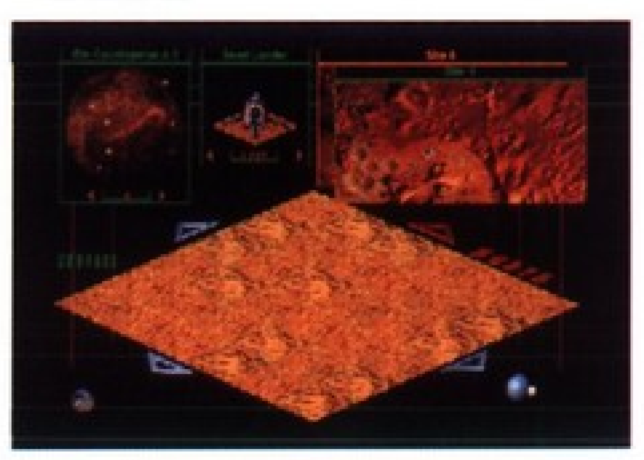
■任務背景：地球即將面

臨一場空前的大災難，小行星「火神之鎚」（ Vulcan's Hammer ）朝地球飛來！科學家努力想使它在靠近地球時予以引爆，但爲了預防萬一，地球開始興建宇宙「諾亞方舟」，你是艦長的當然人選，身負人類文明存亡的千萬重擔。

▣危險評估：不易生存的惡劣環境：時速 300 哩的暴風、隕石襲擊、變化懸殊的日夜溫差；叛軍的掠奪資源、人心背離、糧食不足及宇宙疾病使人急劇減少等。你有義務事先做好準備，以維繫跟隨你的同胞們之生存。

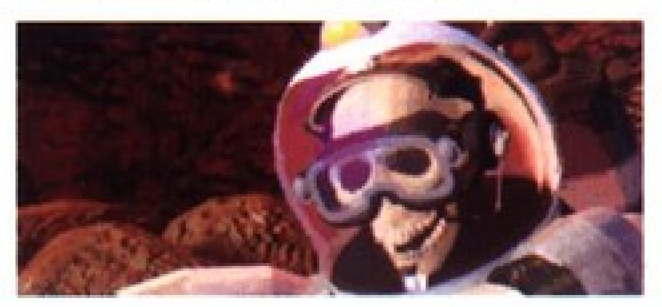
2 序曲 Prelude

大家好，我是冒險家 Try Sys ，生平最大樂趣就是在各個遊戲世界中探索遨遊，令我印象最深刻的有「創世紀系列」、「文明帝國」等（因爲靠它們掙得了些「旅費」……），而「宇宙前哨」（暫譯，Outpost 是也）的廣告出現在遊戲雜誌時，便深深吸引著吾人，好不容易從主編處爭取到這個耗資百萬美元的光碟遊戲，趕緊如背三民主義一般努力地K完原文手册，看來是個蠻有趣的策略遊戲，似乎結合「模擬城市」與「文明帝國」二大經典遊戲的特色，再加上有太空總署（ NASA ）專家的背書，嗯！俺等不及要進入這般「太空船」了，費了一番手腳總算可以開始進入「介紹動畫」（ Introduction ）了，這十分鐘以 AutoDesk Aninator ™ 製作的動畫眞不是蓋的，內容即爲前面「任務背景」中描述的一樣，畫面非常細膩生動，我第一次覺得17吋螢幕玩遊戲不夠大！接下來正式進入遊戲，一陣甜美的女聲傳來，令人不由得聯想到名片2001中的 HAL 9000，我把「她」取名 USA 9600，希望她會比 HAL 9000 更聰明。選擇相關裝備，決定好前往的星系之後，一幕幕賞心悅目的太空動畫呈現眼前，嗯，看來本艦長的前程似乎是一片光明……。



3 主題曲 Main Theme

降落到這個不毛之地後，災難開始接踵而來，光是一群人帶走一半的資源在星球另一端成立「叛軍」（ Rebel ）基地，然後是人口相繼死亡，那份「前哨晚報」（ Outpost Evening Seav ）根本没什麼鳥用！和說明書上寫它可以讓你掌握大衆意見相差甚遠，過不了幾十回合，敵人的基地慘遭全滅，太空衣内只剩一具骷髏殘骸，於是在下痛定思痛，一



開始便派「推土機器人」（ Robodozer ）整好地基，基地蓋好後，立刻遵照手册上建議，將各項維生裝置（食物、空氣、水電）及聯通管線建設好，這下才稍微穩住局面，接著派出「採礦機器人」（ Robo miner ）四處採礦、「挖掘機器人」（ Robo digger ）向下開拓空間以建立地下都市，又過了數十回合後，人民開始「增產報國」了，不過艦長 Try Sys 已覺得有點不安了，首先



，甜美的語音常在遊戲進行一陣子後自動消失；其次，這裏的建築物不像「模擬城市」中會自行成長，還得自己拆毀來改建更新的同類型建築，令人不勝其擾；最後，也是最嚴重的問題，一旦星球上礦藏開採殆盡，科技便無法進展，等於宣告遊戲結束。在遭遇重重挫折後，艦長 Try Sys 決定航向 Internet 資訊大海，尋求友艦的援助，很幸運地在NCTUCC-CA Ftp「港口」獲得引擎升級（版本 1.0 至 1.1 ）的機會，又在 NeeNews 「酒吧」獲得不少小道消息，從此一帆風順，重新開始建立「前哨站」，在第94回便使得「叛軍」無條件投降，並於第 300 回合發射新太空船，結束本次的任務……。這說明了幾點事實：①說明書實在太簡略了，如礦藏一定要在地表没採盡時繼續向下探勘才行，諸如此類細節被省略得太多！②一個教學範例是必須的，本遊戲給新手的補助訊息遠遠比不上「文明帝國」，在新版本 1.1 中提供了遊戲進度檔和說明檔，對於新生的助益頗大。③「叛軍」的智慧（ AI ）實在太低了，這在一般策略遊戲是很少見的，儘管程式作弊讓叛軍一開始即可建立基地（我方需10回合）及一些高科技建築物，但叛軍只會亂建一通，完全没有任何經濟效益可言，看來那位 NASA 專家對AI没什麼研究，不然就是急著推出產品上市而忽略了？④結局草率，在歷經漫長、痛苦

的生存奮鬥、科技研究，終於得以發射太空船，另創新天地的歷史時刻，你只聽到一、二位太空人講準備發射的訊息，那些同胞們在那裏？連個歡送大會也沒有，最起碼一個評價列表也該有吧！以一片光碟遊戲而言，這種結局無法令人滿意。









有位美國網路同好說：「我覺得 Outpost 只是一片價值50美元的 Demo 罷了！」這確是說入我的心坎，只要是對 Windows 3.1 稍具常識的人都可以輕易地看到「宇宙前哨」中所有的動畫、聽到所有的音樂、語音而不需進入遊戲中，（提示：使用 Media Player ）如果說遊戲本身極具可玩性，那還無所謂，但事實是你常得重複一些單調無聊的事（如分配 100 個實驗室到不同研究課題！），而且在 Windows 3.1 環境下操作極慢，緩慢程度和建築物多寡成正比；說明書曾提到「宏觀管理」（ Marco Managemot ）能幫你處理日常瑣事，實際上根本沒這回事，還不止這點哩，包括「卡車」運輸、「單軌電車」（ Monorail ）運輸及「貿易」（ Trade ）等有趣特色皆不存 1.1 版本的 Outpost 世界中！但是敝人在光碟片中倒是發現這些消失的特色（如 250 FLC 呈現電車



行駛的精彩動畫），眞是吊人胃口！此外本遊戲幾乎無音效可言（語音不算），從寫實的角度來看倒也無可厚非，只是娛樂性便少了許多。

4 插曲 Interlude

前幾天筆者前往世貿參觀台北電腦應用展，在一家光碟片販售攤位問老板娘 Outpost 有在賣嗎，她說：「早已銷售一空了，一片賣2000元還供不應求呢！」唉！這年頭很多人是「以貌取 GAME 」來決定是否購買呢！相信各位聰明的讀者在看完本文後自有正確的抉擇，不過已經買了的讀者也不用難過，Sierra On-Line公司在 7 月份宣布以後的更新版鐵定會包括那些「消失的特色」，而且不另外收費（平息衆怒？），至於如何取得最新版本，請自行至 Internet 中（ NC-TUCCCA 多半會有）尋找，有興趣的玩家可洽詢艦長 Try Sys，他會很樂意與你討論的。

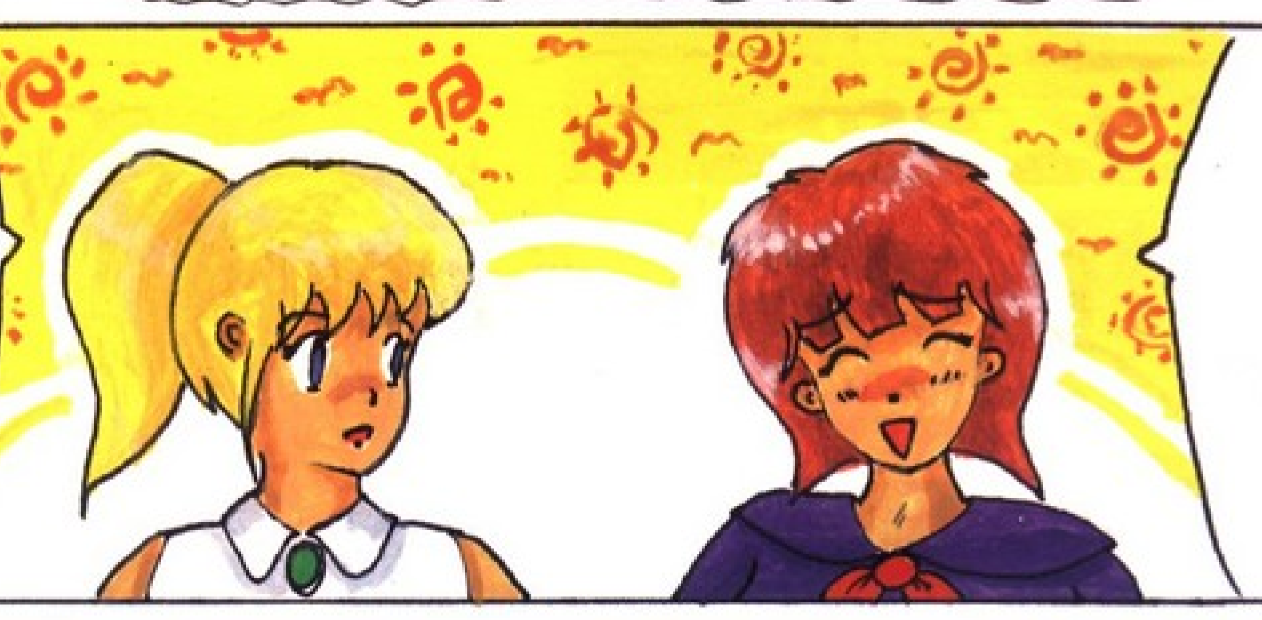




5 終場 Finale

這個深受注目的遊戲沒能展現出它應有的水準實在令人歎息，當初設計者的企圖心可能相當宏偉，也定出了許多未來「擴充模組」（即一般所謂「資料片」）的計劃，但誠所謂「好的開始是成功的一半」，Wing Commander如果只有精采動畫而無具娛樂性的戰鬥畫面、戰鬥任務，還會有人想買後續的資料片嗎？ Outpost 在城市建設上不及「模擬城市 2000」來得生動活潑，在策略經營與科技發展又不及「文明帝國」有趣富挑戰性；限定在 Windows 3.1 環境執行對一般玩家更是項沈重的負擔，綜合以上論點，筆者以爲 Outpost 只能算是個未完成的新題材遊戲（以前有個叫 LunarBase 的game題材接近，但更無趣。），離 Sierra 宣稱這是1994年最佳遊戲之一的目標還遠得很，最後筆者良心的建議您：等新版本 2.0 推出再考慮購買 Outpost ；希望訓練自己彈指神功與耐心的玩家則不在此限。









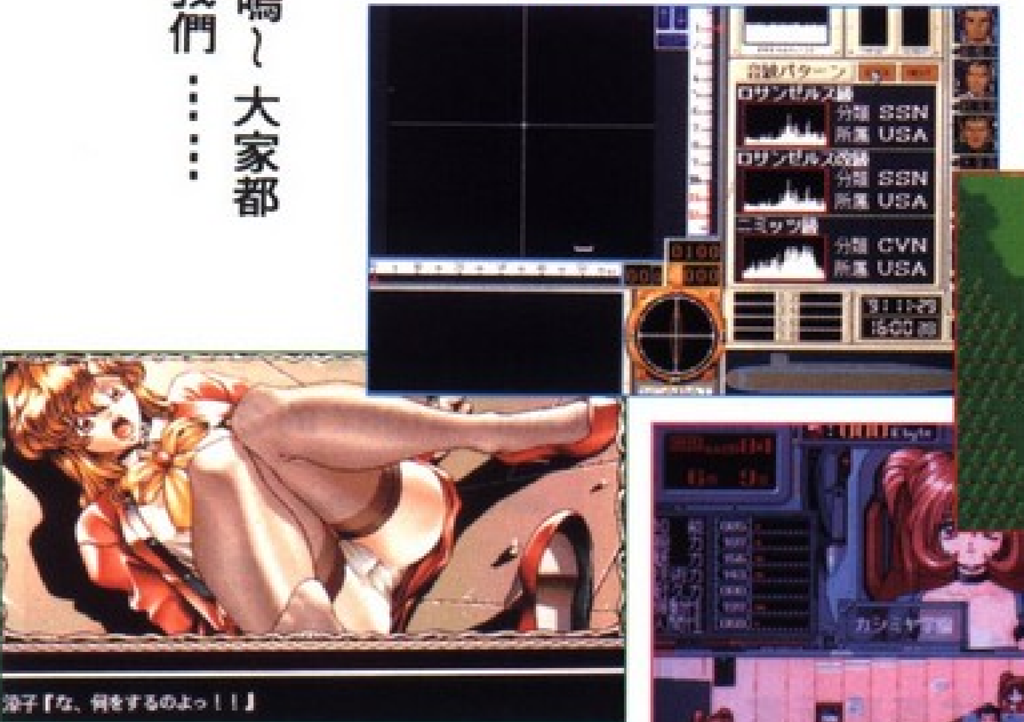


一擊必殺
SUPER

嗚嗚～大家都忘了我們……

沈默の艦隊

FARLAND STORY



野々村病院の人々



Marion



98精品店

FARLAND STORY ファーランドストーリー

● 所須配備：NEC PC-9800 VM以下
● 滑鼠：支援　● HDD：支援
● 音源：FM 音源，MIDI 音源


▲ 人物屬性資料。

這是一款由 T.G.L 所設計發行的幻想戰略遊戲。雖說是戰略遊戲，但遊戲中不僅加入了人物成長要素，亦有買賣物品、NPC（特別隊員），及召喚等特色。可說是半個 RPG 了。其實話說最近此類型的 GAME 不論是在電腦界或電視遊樂器界都相當活躍，可說是一股風潮吧。


▲ 戰鬥畫面之一。


▲ 對話視窗。

▶ 生動的輔助講解畫面。

▼ 遊戲主畫面。



FARLAND STORY 在畫面結構上可說是較類似電視遊樂器的遊戲。除了造型活潑可愛外，整個遊戲介面相當平易近人，而且難度亦不是很高，讓人玩起來蠻愉快的。此外，最讓人欣賞的還是其戰鬥動畫了。佔全螢幕近 2／3 的戰鬥畫面不僅招式動作大而且還捲動，加上其生動活潑的造型。著實是讓人愛不釋手啊！


▲ 部隊移動畫面。

當然，說到戰略遊戲就不能不提一下其AI能力如何。在 FARLAND STORY 中，敵人是以一區一區聚集的方式等著玩家的部隊接近。一但玩家接近後便傾潮而出，發動攻擊。這種以靜治動的AI雖不怎麼高明卻也是蠻讓人頭痛的了，玩家稍有疏忽便會被電腦圍毆至死，是故行動時不得不小心一點。就整體來說，其AI表現還算是不錯了。


▲ 商店買賣畫面。


▲ 戰鬥畫面之二。

畫面80分，操作性90分，愉樂度95分，這便是店長打給 FARLAND STORY 的分數囉！


▲ 有趣的攻擊講解畫面。



98 精品店

Marion

● 所須配備：NEC PC-9801 VM/UV 以下
● 滑鼠：支援　● HDD：支援
● 音源：FM 音源



▲遊戲抬頭畫面

既上一期介紹之卒業二代後，這次店長再為大家介紹一個美少女養成遊戲 -- Marion。這款由 MAY-BE SOFT 所設計的養成遊戲在架構上可說是和美少女夢工場差不多，也是借由工作訓練來改變各屬性以決定美少女最後的工作與結局。

和美少女夢工場不同的是，MAY-BE 將故事年代設定在 AD 2080 年，也就是說這是一個未來的養成遊戲。而女主角 Marion 則是一台產業用ロボット（人型機器人）。在遊戲中玩家可叫 Marion 出外到各行業實習，如到學校教書，或到戰場“打工”等以增加相對方面的知能技能。此外，亦可借由開發；設計新軟硬體等來改良 Marion 的各部機能屬性。而這些相關屬性便是結局時決定 Marion 未來職業的重要依據了。

正如開始所提到的，這是一款眞正的“美少女”養成遊戲。是故在遊戲不乏各式養眼鏡頭。只不過養眼雖養眼，但可是讓人覺得氣呼呼的。到學校教書會被男學生欺負，到醫院打工也會被男病患及男醫生欺負，至於風月場所那就更不用說了。看來看去只有到戰場去打工才不會有人想要欺負 Marion 。（必竟生命比較重要……）

不然，乾脆直接在 Marion 手上裝一把六管火神砲算了。嘻嘻，看誰還敢欺負咱們可愛的“戰鬥業務”用 Marion 。



▶至風月場所表演歌舞。



▼到餐廳工作失敗被責罵。


▲戰鬥時之動畫。



▲到醫校打工一景。

▲分配日期工作表。


▲MARION 之戰鬥裝。



▲到學校擔任模特兒一職。

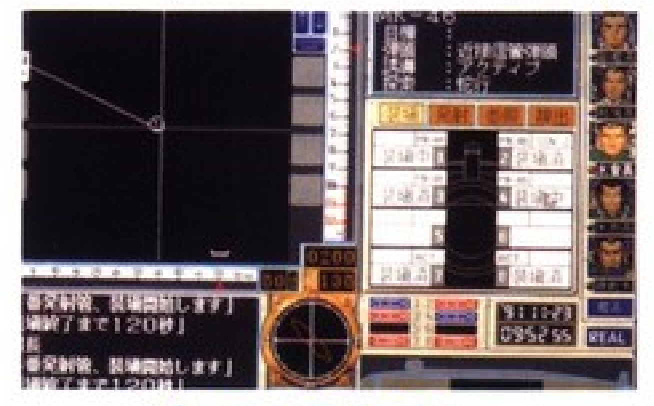

▲這便 MARION 的開發部。





▶任務介紹畫面。

- 所須配備：NEC PC-9801 VM/UV以下
- 滑鼠：支援　● HDD：支援
- 音源：FM 音源



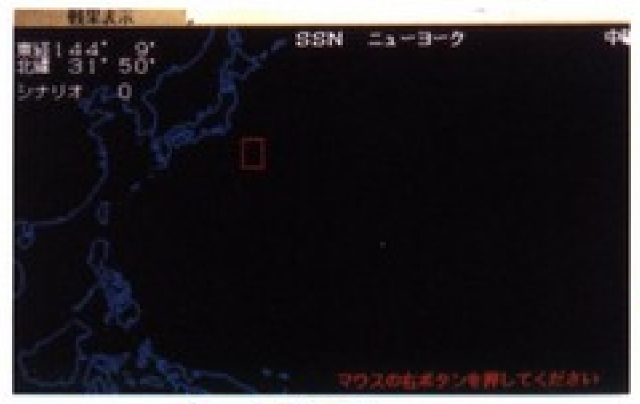
▲遊戲主畫面。

提到“沉默の艦隊”相信有在看少年漫畫的玩家應該不陌生吧，這部由かわぐちかいじ所畫的作品不僅在日本創下極高的人氣度，甚至連美國也爲這部反美漫畫受歡迎而向日本政府抗議呢。一部反美漫畫能到這種地步，就某些層面來講，倒也是眞是一種諷刺了。嘻嘻，冗談冗談（開玩笑），談到題外話去了。

這次98上的“沉默の艦隊”在移植度上可說是做的相當不錯。不僅在人物圖形上沒有變形，連劇情內容都和漫畫沒有兩樣。雖說是個標準的潛艇戰略遊戲，但每一關的任務內容，戰場配置，都可說是漫畫的翻板。不過這樣雖是忠於原著，但對一個戰略遊戲來說，卻也限制了玩者自由發揮的空間。而且如果玩者沒有看過漫畫的話，那遊戲難度更是不在話下了。

▼這便是遊戲主角－海蝙蝠號潛艇。



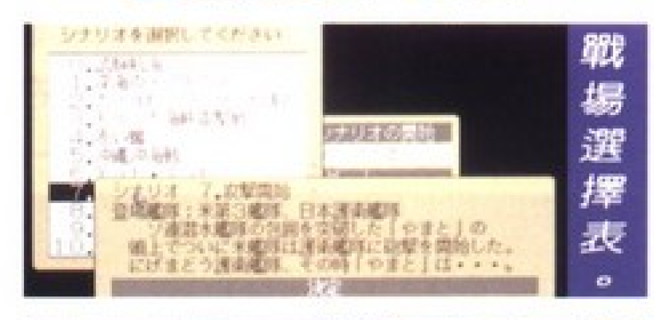


▲大海圖。

此外，就模擬程度來說，“沉默の艦隊”在潛艇模擬這方面仍是停留在平面 2D 的階段，其形態可說和以前 IBM 的潛艇模擬遊戲相當類似，不過正如日本遊戲的一貫風格一般，在畫面上表現的可說相當精緻，而且各登場船艦亦都有外型及數據資料，還算是製作的蠻用心的了。



▲船艦資料一覽表。



戰場選擇表。



▲武器資料表。

總而言之，如果您是“沉默の艦隊”這部漫畫的忠實讀者的話，那這款遊戲可眞是不可錯過了，如果不是的話，那……。咱們看下一個介紹囉。

▼如漫畫一般之劇情介紹畫面。





98 精品店

野々村病院の人々

● 所須配備：NEC PC-9801 VM以下
● 滑鼠：支援　● HDD：支援
● 音源：FM 音源

▶哇！你幹什麼!!

▼抬畫主畫面。





▲誤闖護士更衣室。



▲事件受害者 - 院長夫人。

還記的店長在第60期爲大家介紹過的河原崎家の一族嗎？其發行的 SILKY'S 公司在隔了一陣子後，再度推出了同類型的多重結局式AVG遊戲“野々村病院の人々”，這次不僅在圖型上更加細膩漂亮，在內容上亦更龐大複雜。當然，遊戲難度也就更高了……



▲走路慢一點！看，撞倒人了。



▲美麗溫柔的女護士。

正如標題一般，故事是由野々村病院發生殺人事件開始的。而玩家所扮演的即是一個偵探角色，因故受傷住院因而湊巧接下此案，就此展開一聯串的調查行動。不過整個事件表面上看來雖然簡單，內面卻暗藏了許多恩怨殺機。加上主角身爲醫院病人，可說是兇手刀下魚，俎上肉了。調查過程稍有疏乎便難逃一死。在遊戲難度上來說，著實是相當高了。



▲可愛的小病人。



▲今人嘆爲觀止的畫工。

這次“野々村病院の人々”在多重結局事件上可說是做的相當徹底的了，整個遊戲幾乎每一個指令都會引發不同的劇情事件。當然，更會導至不同的結局下場。您能想像當店長玩此遊戲玩了五十多遍，而店長朋友玩了三十多遍。在加起來近玩一百遍的狀況下，仍未挖完此遊戲所有的事件及圖型……



▲令人心跳的時刻。

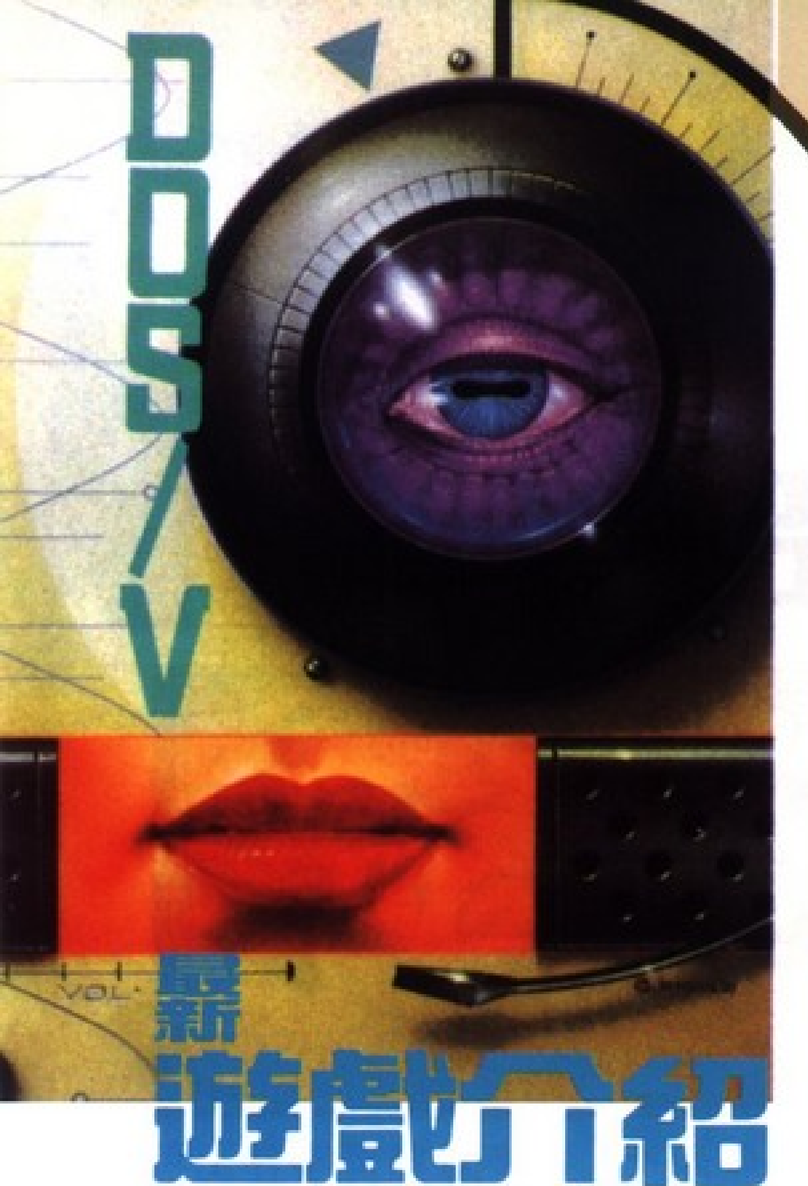
您說，現在有那幾個遊戲能讓玩家努力不倦的玩上近百次呢？當然，話又說回來，相信玩家們可從圖片畫面上得到一部份答案的。



▲GAME OVER 畫面之一。



▲美好結局之一。





賽馬


訓練馬匹的畫面

賭率表與馬票

DERBY賽馬是源自於英國Surey 郡的Epsom，在每年的六月第一個星期三所舉行的大型賽馬會，與會之馬均需三歲以上，賽馬大會的由來當然多少和人類喜好一試自己運氣的天性有點關係，不過基本上它是一種相當高尚的運動，而且甚至有人以此爲業，和馬有關的運動也不僅止於手上那幾張決定下一餐是否有著落的馬票，衍生出來的馬術和馬球同時也受到世界各地人士的喜愛，因爲看起來再怎麼帥氣的哈雷機車，跑起來始終不會有馬兒的優美曲線和臨場的動感，歡迎您來到 ASCII 爲您舉辦的日本DERBY賽馬會。在日本，DERBY賽馬、棒球和 F1 賽車是他們的最愛，相信來到這兒，您也會毫不客氣地揮霍青春和金錢，感受彩金迷人的誘惑和疾風奔馳的快感。（因爲這個原因筆者差點交不了這篇稿子，眞不好意思！）

DERBY賽馬是由鼎鼎有名的日本 ASCII 公司製作發行，在遊戲中所有的設定都相當地清楚，而其內容也顯得極爲豐富，較之 KOEI 的 WINNING POST （賽馬大亨）有過之而無不及，除了賭馬之外，玩家也可以運用手上僅有的資金，作有效的投資運用，買下看好的小馬，加上一點愛心、細心和耐心，小心地呵護、訓練牠，讓它爲你謀取更大的財富和成就感，如果有多餘的錢，更可以考慮在自己的牧場裏，培育屬於自己的優良血統馬族，說來容易不過做起來可是勞民傷財的。除了這些精彩的內容外，在賭馬的部份如何利用僅有的資訊，像是出賽馬匹（出馬表）和賠率，正確地買下會讓你致富的馬票（投票），也是一門學問，特別是一些賽馬會的專用術語，沒有接觸過的人還眞會被弄得滿頭霧水，尤其這又是日文的遊戲，希望會有中文版的誕生解救蒼生…在DERBY賽馬中引用的騎師姓名和獎賞日期排定相信是經過確認的，在這裏要澄清的一點是，日本的DERBY賽馬開賽日期不同於英國，是在每年的八月第一個星期舉行，每級比賽都嚴格地劃分參加資格（沒有人喜歡看實力總是差距懸殊的比賽吧？），越級挑戰如果沒有相當的實力是不被認可的，就算參加了，一旦比賽的結果是被大家遠遠地拋在後面，下場是相當悲慘的 -- 禁賽三個月，想想一匹馬有多少三個月可以讓你浪費。因此如何讓你的寶貝，在最短的時間內調整到最佳狀況，贏取最高的獎賞，身爲馬兒主人的你可能會發現頭髮變白了…

片頭的介紹一開始就讓人覺得洶湧澎湃，看到一匹匹英姿挺拔的駿馬，眞想一腳跨上螢幕去，哈哈！遊戲中的配樂也相當地不錯，在不同的畫面都有不同的配樂，惟一讓筆者覺得遺憾的是少了播報員的語音，如果能像大型機台 DERBY （聽說一部要新臺幣 600 萬元）那樣的話，相信每場比

▼有現場轉播的賽馬場



▼榮獲 GI 級的天皇賞大獎



賽都會讓人熱血沸騰，不過看看畫面上的播報員那種激動的樣子倒也蠻有趣的，每場比賽開始，馬匹依號次進入賽馬場時，可愛的馬會妹妹會跟各位報告馬匹的參賽體重，該加減多少重量都在這裏完成，接下來是播報員對馬匹狀況的簡介，如果每場比賽你都要一個個地看完這些介紹那可眞是件累人的事，所以，按下你的滑鼠鍵吧！說到滑鼠，這個遊戲除了進入時需要用到鍵盤外，一鼠在手通行無阻，方便到了極點，操作界面設計得相當人性，對了！居然忘了跟各位介紹跑馬的鏡頭，相信看過賽馬的人會有遠在天邊的感覺，所以就有人弄了電視牆這玩意兒，隨著鏡頭的移動，每一匹馬的動態你都可以從螢幕上的模擬電視牆看得一清二楚，包括觀衆的吶喊聲，就像坐在貴賓席一樣，很有臨場感吧！

在筆者日以繼夜，“用力”地研究了好幾個晚上後，終於有那麼一點心得提出來和各位玩家分享，在出馬表中的資料非常重要，如果是自己的馬匹參賽的話，還可以指示騎師駕馭馬匹的方式，遊戲預定的方式是由騎師自己控制，運氣好的話碰見伯樂，贏得冠軍當然不成問題，運氣背的話就算你有赤兔馬恐怕也會被糟蹋了！在騎師姓名的左邊是騎師當日狀況，右邊的四格框和箭號代表騎師預定的駕馭方式，由左起分別是起跑時取得優先順位、爭取在前領導優勢、在中間位置待機衝刺、最後全力衝刺，這些預定方式可以由玩家控制，另外一個控制方式是任由馬匹自主，至於馬匹右邊的四格方框則分別代表前述的四種控制方式中馬匹本身的實力，框框裏的符號則是其能力的強弱，影響比賽結果的因素很多，除了天候、場地情況等無法掌握的因素外，如何妥善地安排騎師和控制方式是致勝的關鍵，冷靜地分析這些僅有的資料和一點運氣也是發財的唯一機會。

除了賭馬之外，培育馬匹是這遊戲的精華所在，引領馬兒奔向最高榮譽是另一種滿足，當愛馬衝過終點線的刹那，幾家歡喜幾家愁！培育馬匹不但要照顧牠的起居飲食，也要帶牠做做運動，免得成了“馬”八戒，記得到拍賣場走走，選匹品種優良的母馬，注意不要有太近的血緣關係（紅字代表相同），四月的第一個星期要起個大早去種馬場選匹好馬，在配種時更要好好考慮一下，有些種馬適合長程比賽、有些適合跑沙地賽場，為了保留一點空間給玩家自己體會，要如何培育優良的馬族就看各位了，前面的方法應該可以讓你積存一筆資金，記得別忘了讓愛馬休息一下，事情做多了馬也會累的！

遊戲中經常會有偶發事件，像愛馬受傷甚至無法再比賽或是花了幾億圓買的母馬難產而死，而遊戲本身又沒有線上儲存功能，只有在跳回DOS後自動儲存，所以為了避免這些不幸事件降臨在你身上，最好能常常備份 DS.DAT 這個檔案，如果作弊可以保住愛馬的小命，麻煩一點應該無所謂，聰明一點的人大概也想到了快速致富的方式，不過筆者要提醒玩家的是不要偷雞不著蝕把米，確定出賽馬匹號次沒有變動的情況下再動手腳，不過這樣一來顯然失去了許多樂趣！DERBY賽馬擁有滿足不同層次玩家的充實內容、嚴謹的資料記錄，大概是筆者對馬有幾分癡迷吧？！如果玩家家裡有馬的話（不是我一歲大時騎的那種…），可以寄張照片來嗎？哈哈！DERBY是個不錯的賽馬遊戲哦！

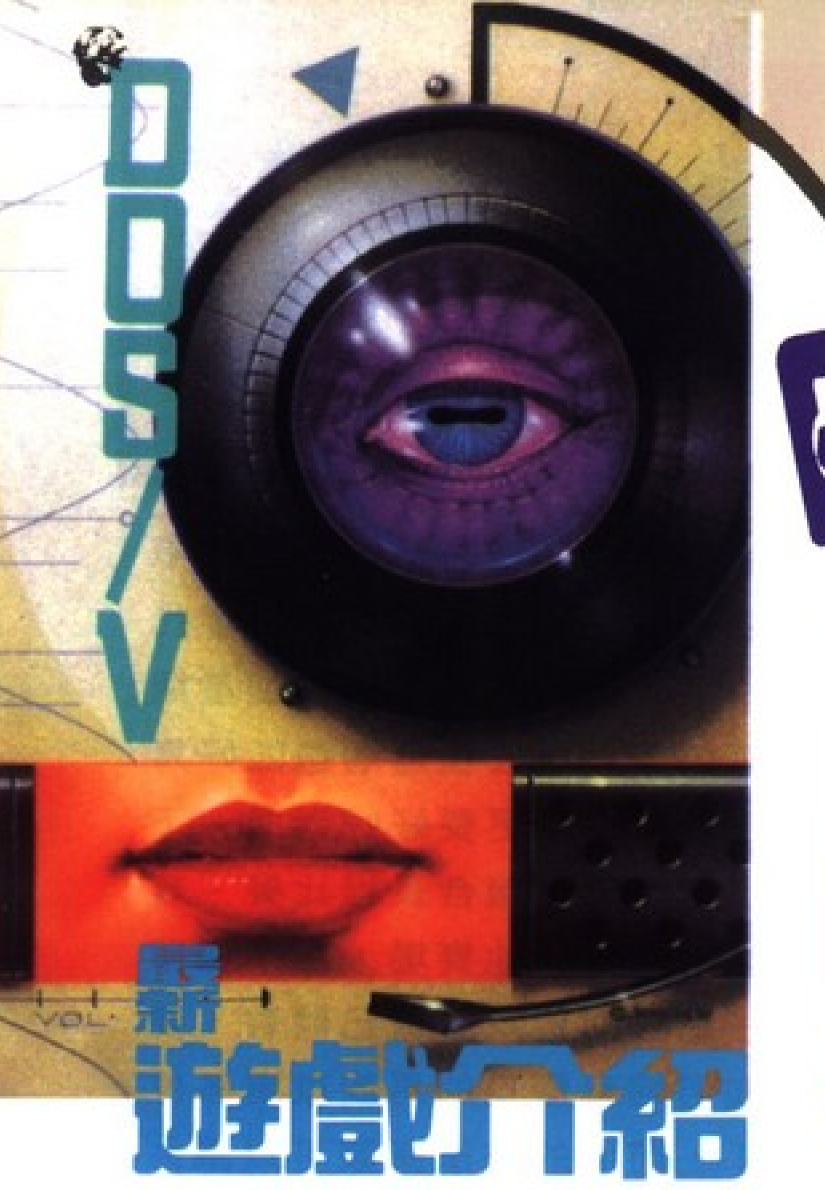
附註：

①單勝指第一名。　②複勝是指前三名，只要押中其中之一即可，但賠率和單勝不同。

③染番指顏色分組，由 1-15 共八色，分別是白、支、紅、藍、黃、綠、紅、紫，代表染番1-8號，由第一匹馬的番號往後推，若超過八匹馬則最後一匹馬的顏色由後往前推，比方說有 12 匹馬則分別有2匹黃、綠、紅、紫的馬和 1 匹白、支、紅、藍的馬，依其顏色排定番號，因此會有8-8號（兩匹紫色分組的馬，可能是馬番的8-9、 10-11 等等）出現。　④馬番就是一般所說的連勝，即第一、二名。

DOS/V最新遊戲介紹

PACHINKO



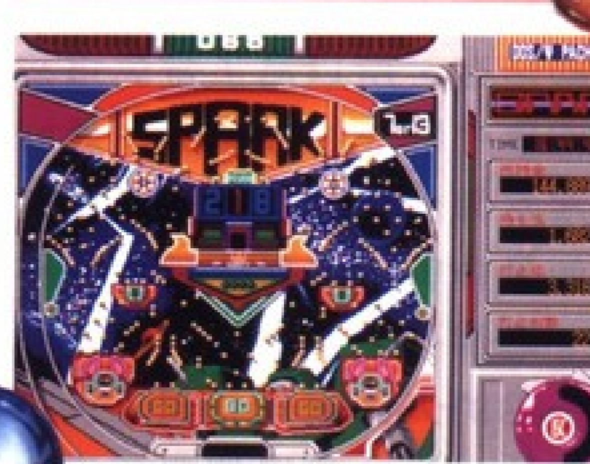




向櫃台小姐兌換現金



比較難打的技術台



運氣成份較重的幸運台



打止--破台了!

走在路燈昏暗的街頭上，不知道各位玩家是不是都低著頭？如果沒有的話，應該可以看見一間間裝設得富麗堂皇、五光十色的 PACHIKO，什麼？沒看過？你晚上都戴著墨鏡逛街嗎？！現在你不需要再去跟小馬哥借墨鏡了，在家裏就可以享受小鋼珠的聲光娛樂，看著一顆顆小鋼珠，在一根根小鋼釘裏撞破頭找家去，你也可以看看店裏的小姐，可惜的是就算你是小帥哥，她也不會陪你聊天，哈！

由 Imagative system create 設計，DOS/V的柏青哥有著相當華麗的畫面和不錯的聲光效果，踏進柏青哥世界裏，有八家可供你選擇的遊樂場，而每家遊樂場裏都有 150 台娛樂機台在等你破台，事實上遊戲的目的也就是要你把60部娛樂機台破台，每破 5 台便會有一張與你搜索事物有關的圖片出現（絕對是很 純"的！）在收集了20張圖片後便可順利地解開謎底了。

雖然有八家遊樂場，而每個遊樂場又有 150 部機台，不過機台的種類並不是很多，大概有幸運 777（LUCKY 7）、瑪丹娜（MADONA）、女孩（娘娘）、時光之域（TIMEZONE）、閃亮之星（SPARK）、快速閃電（STARLIGHT FLASH）、十三號星期五等機台，不過一些機台間，除了畫面不同之外，一些零件的位置幾乎是大同小異，通常是不會有太大的差別的，遊戲也提供了放大鏡的功能，讓玩家仔細觀察鋼釘排列的情形，然後將旋鈕調整到進珠率最高的位置，接下來你可以像個電視兒童一樣坐在螢幕前看"電視"，或者回到書桌前K個書，運氣好些的話十幾分鐘後就可以破了一部機台，然後再做99次同樣的動作---把珠仔換成錢，再把錢換成珠仔，到另一部機台去破台，筆者覺得很奇怪的是，爲什麼在同一家店裏的珠仔不能通用，非得浪費時間換來換去的，有點被虐待的感覺！

玩小鋼珠的快感除了中大獎的期待外，拿著小水瓢挖珠仔和接珠仔也是一種享受，當然在 PC 上是不可能的（除非你想把香檳倒進主機裏去…），雖然缺少了幾分娛樂性，不過能夠在家裏感受一下那種叮叮咚咚的聲音，看看精工雕塑的漂亮機台，當做是炎炎夏日的清涼小品倒也不錯！



速破5台可觀賞美麗的CG



LIVING BOOK 系列—
小犀牛上學去

多媒體天地

記得在前幾期的軟體世界雜誌上，曾經介紹 Broderbund 的 Living Book系列：祖母與我（Just Grandma and Me），亞瑟老師的麻煩（Arthur's Teacher Trouble），龜兔賽跑（The Tortoise and The Hare），新伙伴（The New Kid On The Block）。前兩張常常包括在市面上的多媒體套件中，所以常見。後面兩張在市面上仍舊很少見到。現在 Broderbund 趁勝追擊，再度推出來福狗的骨頭（Ruff's Bone）及小犀牛上學記（Little Monster At School）。

Living Book 系列憑著它的音效及生動的圖片，除了相當吸引小孩子之外，連大人也爲它著迷，在 Little Monster At School 中當然也不例外。由於它的英文較簡單，有活潑的畫面聲音吸引小孩子，不會使小朋友一下就感到厭煩，所以也是家長指導家中小孩學習英文的絕佳教材。本光碟故事書的作者是美國著名的童話故事書作家 Mercer Mayer，而祖母與我也是出自於他的手筆。故事是敘述Little Monster 一整天的上課生活，從床上起來以至於放學回家，全部分成十八頁的故事，詳細記錄Little Monster 一天的日子。

Living Book 分爲閱讀模式及遊戲模式，閱讀模式很簡單，就是一頁一頁的說故事，念完畫面上的敘述文字加上人物的過場動作，就翻過一頁。遊戲模式才是本系列吸引人們的地方，當說畢每頁的句子，小朋友就可以用滑鼠去探險每一頁畫面上的各種物品。也許是一段美妙的音樂，或是物件本身一些奇妙的動作。每一張 Living Book 都有一種物品，在每一頁必定會出現。例如亞瑟老師的麻煩是由一隻紙飛機串場，龜兔賽跑則是一隻小蚱蜢，在 Little Monster 是一個超級小號的小小 Little Monster。所以各位讀者可以以找到小小 Little Monster 爲目標，在 Little Monster 的日常生活中探險。

故事一開始 Little Monster 的房間內睡覺，Little Monster 的母親叫他起床，要他準備上學。然後他下樓吃早餐，吃玩早餐後就去刷牙洗臉，準備好上學所要帶的物品，上學去！課程一開始就先唱一首晨間曲，接著學習字母的寫法，他同時也碰上了一個有趣的同學 Yally。再來有關飼養寵物、種植物、同學間討論週末所做的事、午餐時間、玩遊戲、老師說故事、地理課、美勞課、自然課、音樂課，以至於放學回家之間所發生的趣事，在十八頁的互動式光碟故事書中記載的十分詳細。

雖然包裝上註明適合給 3-8 歲的小孩使用，不過它也相當受各階層年齡的人歡迎。【筆者現在有幸用電腦 keyin 文章，完全靠 Living Book鎖住兩個小鬼頭，電腦才沒有被砸掉。】而且除了一張 CD-ROM、手册外，還有一本由本故事書的原出版社 Green Frog 授權的一本圖書。Living Book 全系列都具有漫畫式的精美畫面，錄製清晰的語音。【當然本身的音效卡也要不錯】和在市面上的光碟比較也在水準以上，相當適合個人收藏，或教育兒童使用。

●俞伯翰



保護模式的最新程式利器WATCOM C10.0

●馬路天使

今年也不知是C語言程式設計師的夢幻還是夢魘之年，C／C＋＋佔領程式套裝軟體八成以上的市場，組合語言淪爲輔助補強的工具。尤其在 WINDOW 程式開發方面，C／C＋＋幾乎是必要的工具。雖然可以用組合語言或 VISUAL BASIC 來取代，但前者付出的心力並不會換來同樣的效率，後者則不能完全發揮 WINDOW的力量，故C／C＋＋仍是 DOS及 WINDOW 上使用最多的程式語言。

從去年至今，新的編譯程式一個接著一個的出現，程式師口袋中的鈔票也越來越少（除非你使用盜版，但別忘了，筆著和別人一樣都是靠寫軟體吃飯的），在 WATCOM C、BORLAND C 、VISUAL C 、SYMANTEC C 衆多C編譯程式中，WATCOM C剛推出10.0，是目前所有C／C＋＋中版本編號最高的，這也難怪，別的公司到了一定程度便會改個名字再重新開始版本編號，偏偏 WATCOM 不來這一套，這主要是由於 WATCOM C／C＋＋在業界的聲譽不錯，其功能比微軟或是寶蘭的產品還強（光是跨越多平台的功能使他人望塵莫及）。

說來奇怪， WATCOM C 對其他業者來說，最大的威脅竟然是遊戲市場，以前在遊戲中使用最多的應該是 BORLAND C，其次便是MicroSoft C。可是自從有遊戲使用 WATCOM C 加上DOS／ 4GW 的方式發展，並獲得好評後，便有多家公司爭相效法。短短一年內以DOS／ 4GW 作 DOS EXTENDER 的遊戲便有一大堆（有部份是隱藏式的，付兩佰元美金，買一套工具程式便可以封裝起來）。在半年前筆者曾在本專欄中介紹過 WATCOM C 及 DOS EXTENDER ，最近 WATCOM C／C＋＋又出了新10.0版本，不管是針對一般的軟體或是遊戲都有一定的影響，加上一些有趣的現象，筆者特以此文詳細和大家研究一番。

如果有正式玩BORLAND C4.0（眞的用買的），便知道其中缺乏組合語言和 DOS BXTENDER 的支援，筆者現在終於知道原因了， BORLAND 的新策略是把所有東西分開來賣，以前送的現在都改爲賣了，使人有種 BORLAND 越來越像 MircoSoft 的感覺。像 DOS EXTENDER 這種東西，其他廠商進入 32 位元市場時都用送的，唯獨 BORLAND 用賣的，而且還晚了半年才推出，眞是氣人。

但筆者還是要說一些 WATCOM的好話，雖然 WATCOM沒有龐大的國行銷網路，但服務態度卻勝過很多大公司。這次是筆者第一次直接向外國訂購東西，過程簡單得可以，從訂購到收到東西，只花了一星期時間。方法很簡單，傳眞一封信到WATCOM的海外服務部（註：在加拿大而非美國），要求一張訂購表格，對方便會傳一張過來，塡好後再傳回去，一星期內便收到了一片光碟，但大前題是你要有國際信用卡和傳眞機。

和以往不同，這次 WATCOM C／C＋＋ 10.0只有一張光碟，所有說明書都在光碟中，說明書也有印刷品的，但索價 120 元美金，筆者覺得電子書太傷眼睛，故還是訂了一套說明書，WATCOM還有一個優勝的地方，不管是註册還是問問題，都可以用傳眞解決，省卻了寄失保證卡的危險（筆者的 BC4.0 就是寄丟了保證卡，使筆者變成非法用戶）。

WATCOM C 10.0的光碟可以直接執行，亦可以依使用者的需要載入需要的部份，完全放在硬碟中需要 170MB ，筆者經過多回測試的經驗，發現如果只是用DOS的話，直接使用 CD-ROM 也無妨，倘若是 WIN 16則仍可以， WIN32 有點勉強，最離譜的是MFC，編譯一個小程式也要10分鐘。 OS/2 則無可奉告，因爲筆者也沒有。也就是說，如果是 WINDOWS 程式開發者，最好還是挪一點硬碟空間出來，使編譯時心情能愉快一點。

這一次WATCOM C對平台的支援有了大幅度的變化，最重要的是WATCOM不再把32位元和16位元的編譯器分開來賣，讓你一次過擁有16與32位元的編譯程式與程式庫，這算是一件使人高興的事。現階的 WATCOM C 10.0支援以下的開發環境 --16 位元DOS、32位元 DOS 、 WINDOWS 3.X 、 WIN 32、WINDOWS NT 、 OS/2 、



WATCOM C/C++ 10.0 的視窗整合環境

NOVELL 、AUTOCAD ADS／AD1。除此外還提供 5 套程式發展組件，WINDOW 3.1SDK、WINDOWS NT SDK、NLM SDK OS/2 TOOLKIT、MFC。最特別的是WATCOM破天荒的提供組合語言編譯器，名爲 WASM，使WATCOM C可以完全獨立成爲一個眞正的發展系統（組合語言始終是一切程式的根基，老是活在 MASM 陰影下不是正確的生存之道）。

WATCOM另一個改變是提供整合環境，DOS發展者先別高興，這個整合環境和其他廠牌的新版本一樣 --ONLY ON WINDOWS。不過較其他廠牌較佔優勢的是，WATCOM C可以直接在WINDOW中開發DOS、OS/2 的軟體，不過遊戲作者都應該知道，WINDOW中不容許改變INT 08，故用 WATCOM C製作遊戲還是得乖乖的在DOS下工作。（如果 Chigago出現後則又另當別論，因爲新一代的遊戲將要在 WING 內執行）。

WATCOM另一個改變是提供整合環境，DOS發展者先別高興，這個整合環境和其他廠牌的新版本一樣 --ONLY ON WINDOWS。不過較其他廠牌較佔優勢的是，WATCOM C可以直接在WINDOW中開發DOS、OS/2 的軟體，不過遊戲作者都應該知道，WINDOW 中不容許改變 INT 08，故用 WATCOM C 製作遊戲還是得乖乖的在DOS下工作。（如果 Chigago 出現後則又另當別論，因爲新一代的遊戲將要在 WING 內執行）。

可能是 WATCOM 以往做得太好了，除了修正了一些BUG 外，似乎在速度上沒有太明顯的改進，（用程式來測試仍是有快了一點，但不是很多）。很明顯的，WATCOM C 10.0 是針對 BC4.0 及 VC1.5 而來，不過 WATCOM 仍無法擺脫那種專業應用的身段，爲什麼筆者會這麼說，因爲 BC 、VC 、SC 都提供了程式產生器，唯獨 WATCOM C 沒有，若你在 WC 下開發 WINPOWS 程式，仍得和以往的DOS程式作法一樣，寫好程式碼、編譯、除錯、執行、測試、修改、編譯…… WATCOM 並不提供一些如 AppStudio 之類的東西幫助寫程式，這對DOS程式師當然沒有影響，但對 WINDOWS 涅式師卻是一個大問題，雖然你可以從程式碼方面著手作一固定的模型，再修改而變成其他應用程式，但畢竟不是一個好法。在這個一切講求效率的時代，如果不提供一些方便易用的程式產生器，恐怕難以爭取更大的市場空間（不知道如果大家一起寫信給他們，他們會否在未來的產品中改善，美國軟體業常有因大量使用者致信要求，而作出相對的修改）。

在 WINDOWS 下執行的 DOOM

最後筆者要說一些比較未來的東西，很多人都知道，MircoSoft以後將不再發展DOS，DOS將會變成Chigago中一個用以執行軟體的視窗（據說功能仍會比DOS 6.X 強，亦即 DOS與WINDOW的位置將互換）。屆時 GAME 只有兩條路可走，一是在靠 DOS BOX 來運作，一是乖乖的在 WINDOWS 下呼叫 Wing 。前者當然對以往的程式師没影響，但後者勢必要改變原來的寫程式習慣。一直以來，筆者聽到很多人說，WINDOWS 的SDK是非常難學的東西，而以OOP爲主要設計思想的MFC則更是難上加難。筆者抱著不信邪的心態去嘗試一下這些東西，結果呢？SDK没有想像中那麼複雜難懂，MPC卻更輕鬆，爲什麼會有這種現象呢？

最大原因有一個，筆者早年非常喜愛麥金塔，亦把全套的程式參考手册看完，雖然没有眞正寫過麥金塔軟體，但那種訊息主導的程式概念已經成了型，故轉移到 WINDOWS 上就不會有太大問題。筆者敢說一句話，WINDOWS SDK 最少有50％來自麥金塔的概念，難怪 Apple 到今天仍不肯終止這一場與 MicroSoft 間的官司。其實大部份的人不能在短時間內學會SDK和MPC，主要是不能接受新觀念和新程式方法。甚至用反組繹工程來對付也是枉然，因爲你得到的只會是動態程式庫的進入點，壓根兒不知他在呼叫甚麼東西（有一種語言 FORTH ，號稱反組譯剋星，就是用動態連結而成的）。可惜的是，MRC到現在爲止仍没有一本書專門介紹，眞正能參考的大概只有線上手册（WATCOM的印刷品手册不包括MRC，要的話只有跟MircoSoft買，不然只有把 CD-ROM 上的文件檔印出來）。

從WATCOM C的新版本來看，下一波的戰場肯定是在WINDOWS 下開始，如果不想淪爲老二主意下的小老百姓，還是早點開始向 WINDOWS 邁進，不然錯過這一班車可能永遠都到不了目的地了！

遊戲新媒體
3C 資訊頻道

由於現在的社區有線電視風行，及電腦遊戲的蓬勃發展，所以由最近成立的三希資訊公司，和和信集團旗下行健電訊公司，再加上新遊戲時代雜誌和電視遊樂報導相關的娛樂平面媒體聯手製作「遊戲世界」節目，藉著「知新頻道」向國內七十萬戶以上家庭播出。

這件事情所代表的意義是：國內的電腦遊戲玩家除了目前的四本遊戲雜誌之外，又多了一項新的選擇。而且屬於較動態方面的報導，不再只是一張張的圖片，代之以連貫的動畫播出。遊戲世界節目包括了：遊戲龍虎榜、遊戲大觀園、遊戲過五關三方面。除了介紹電腦遊戲、多媒體軟體及電視遊樂器的產品介紹之外，並邀請產品設計人，精通遊戲祕訣的玩家，在螢光幕前現身說法，未來也準備和資策會教育訓練處，共同製作主要套裝軟體的使用教學節目，以及開放現場電話供觀衆使用，達到雙向交流的目的，充分發揮媒體的功能。

遊戲世界將透過知新頻道，自八月十六日起正式聯合播出。讓有線電視頻道成功地和電腦休閒軟體結合。播出時間爲 06:30-7:00／12:30-13:00／17:00-17:30／21:30-22:00／02:00-02:30 每週六播出遊戲龍虎榜，每週日播出遊戲大觀園，每週的二、四則是遊戲過五關。

特別注意的是遊戲龍虎榜即像是各家遊戲雜誌的遊戲排行榜，這種排行榜是最受各方的矚目，三希資訊在試映記者會中指出目前排行榜先暫用友刊新遊戲時代的排行榜資料，將來考慮會結合四家雜誌的排行榜資料，讓排行更加公正。這樣一來就會大大減少所謂公不公正的問題了。

啓亨64BIT VGA家族正式亮相中

隨著INTEL公司 PENTIUM 降價，及M/B廠商將大量推出 VIP（VESA + ISA + PCI）三合一機板，PCI BUS預計會於 94 年 Q4 展露身手，啟亨公司產品規劃也將順應此趨勢，著重開發 64 位元之 VGA 。強調人性化，中文化的設計，操作簡便易學，突破 VGA 卡硬梆梆的架構，享受眞正高色彩高速度，即時在大的工作量，亦能用最短的時間應付自如。

啓亨 64BIT 繪圖處理家族成員包括：MACH64 、S3964 、S3864 。其中 MACH64/4MB VRAM 晶片，除了採 64 位元的結構，其RAMDAC也採用 64 位元設計，在 1024 × 1280 全彩模式下能不損失顯像度或可用顏色種類下產生高效能的 WINDOWS 加速效果外，硬體最先採用 DOUBLE EPROM 即時設定 Monitor TYPE ，於 WINDOWS 上更加入了虛擬桌面，RGB三色校正，支援 DPMS ，即時移動、縮放、鷹眼及鳥瞰功能。除原廠全力支援的最新各項原裝軟體的驅動程式，BBS 雙向連線，產品並附有二年保證，使用中文手册。

S386/964繪圖加速器，乃 S3 加入 64 位元新一代晶片，除了支援 VESA\PCI 匯流排，也提供省電功能，在 800 × 600 均能達到16.7萬色，更建立中，英文 WINDOWSicon 切換解析度操作簡便，及中文手册。

啓亨公司TEL ： 3952230 BBS ： 3570736



次世代家庭娛樂主機解析

／黃振倫

看到前一陣子日本舉行的「東京電玩展」的許多相關報導之後，你是否羨慕日本玩家的第一手消息？或是驚訝於「次世代電玩主機」的超高水準？再不用多久，這些主機一一上市後，你將發現電視遊樂器不但比電腦的影音效果要好的多，甚至有超越大型營業用機台之勢，爲了避免我們最寶貝的讀者迷失在衆多主機之間，特別以專題詳加介紹之，相信比坊間零散不堪的報導要來的更詳細且實用，希望各位也做好準備迎接新時代的來臨！

這次預備介紹的主機包括了有：SEGA 公司的「SATURN」以及「 SUPER32 」、 NEC 公司的「PC-FX」，SONY 公司的「 PLAY STATION 」，萬岱公司的「 BA-X 」，任天堂公司的「 PROJECT REALITY 」以及「？」，還有3DO……等等。眼尖的讀者應該已經看出來全是日系的主機，飛利浦公司的「CD-i」， Atari 公司的「Jaguar」皆不在介紹之列，一方面是由於資料取得不足，不願瞎掰騙稿費，一方面也是顧慮到未來的實用性，（依往例一向只有日產娛樂機能攻佔臺灣市場）。

關於複合媒體與次世代主機

我們得先對新一代主機有基本認識。大體上94年前後發表的家庭用主機有三大類，第一類是所謂的複合媒體機器，第二類是遊戲機的改良版主機，第三類則是本次主題 -- 次世代主機。基本上前兩類的定義較無問題，但次世代主機和前兩者之間就很容易出現界定不清的情況了。

所謂的複合媒體，又稱多媒體（有沒有原來如此的感覺？），英文爲 Multimedia 。透過近年來科技的驚人成長，數位技術終於進入實用階段，而以數位科技爲基礎將電腦、通訊、 AV ……等諸項媒體，在音效、音樂、動靜態畫面、文字……等方面進行整合的軟硬體皆屬之，所以依廣義定義而言遊戲機亦十分近似多媒體，唯其功能限制相當大，且在通訊領域運用不足，故一般而言不屬於複合媒體，但絕對屬於多媒體領域的3DO，則由於現在是以遊戲爲導向故介紹之。

改良型主機似乎以 PC-E 最具代表性，不但系統卡一直換，主機也一再更新（好像和電腦有拼？）。此外任天堂的大敵 SEGA 公司也推出 CD 主機，之後並有二合一的機型，今年 4 月間又推出改良的卡帶、 CD 二合一機型，機身超小，大約是你手上這本雜誌的一半，美國市場名稱爲「 GENESIS CDX 」，除了機器本身具備的 CD 隨身聽功能之外，並隨主機附贈三張 CD 片，內涵 7款遊戲，由於非主題消息在此簡單介紹便罷。

公認最標準的「次世代電玩主機」大概非任天堂公司的「 PROJECT REALITY 」、 SONY 公司的「PLAY STATION 」，以及 SEGA 公司的「SATURN 」莫屬了。由於任天堂的 PROJECT REALITY還遙遙無期， SONY 則沒有足夠的電視遊樂器經驗，所以一般玩家目光都放在 SEGA 的 SATURN 身上，倒是筆者個人比較期待 PLAY STATION ，總之，後文會爲您詳細介紹就是。

市場戰爭・…

目前，主流派家用電視遊樂器的中央處理器多爲 16 位元，但今後不但將以 32 位元電器爲下限， SEGA 與任天堂的寡佔市場亦將爲松下、SONY 、三洋等等家電業霸主所入侵。

戰爭的開端可能起始於年初上市的3DO主機 REAL 。松下電器（日本家電業龍頭）、ELECTRIC ARTS（美國電玩軟體之王）、AT&T （這就不用介紹了吧？）三大巨頭共同出資成立3DO公司，由其制定一套複合媒體的軟硬體標準並進行技術開發等工作，雖然松下電器的 REAL 因售價過高而在美國碰一鼻子灰，但在日本則引起風潮，最近並由於諸款新機種即將推出，迫使3DO公司授權韓國金星與日本三洋發行較廉價的機種，使其更具實相，有價格因素之後，再加上

特別報導

日本衆多軟體支援，3DO有可能在美國重新風行，等普及率足夠，基本通訊設備重整之後，這將是一台不可或缺的複合媒體主機。

3DO 公司這項制定標準的動作，引起各大日本家電廠商的緊張，再加上任天堂公司連年的超高獲利，導致大家紛紛把目標轉至複合媒體與次世代主機上。動作相當快的 SONY 公司，早在去年年底就與其子公司 SONY MUSIC ENTERTAIMENT 合資成立了 SONY COMPUTER ENTER- TAINMENT公司，營業項目爲家用電玩主機以及專用軟體之開發暨銷售。其實早在數年前 SONY 便有意和任天堂合作研發 CD-ROM，藉以踏入家庭遊樂器的市場，後來任天堂決定與飛利浦公司合作，SONY 的搶灘行動便一直擱至到現在，看來將重演當年與松下電器的規格戰，只不過戰場由錄影帶轉移至多媒體主機罷了！SONY 的這款 PLAY STATION主機，主要目標在搶佔家用遊戲主機市場，所以功能與重點訴求皆十分淸楚，尤其在軟體供應的部份更是不遺餘力。

有這兩條強龍壓境，原本電玩廠商自然不能示弱，反應最快的 SEGA 公司立刻與日立製作所、VICTOR 、 YAMAHA 等公司進行業務合作，強化影像、音效、半導體的技術，以易於移植大型營業用機台爲出發點，進行次世代主機的研發，由於其營業用機台的產品十分優異，深受玩家肯定，所以這項以「適於移植大型電玩」爲訴求的宣傳重點深受期待，也因而SATURN 的推出相當受到期待。

NEC公司在日本電腦市場向來佔有一席之地，並有 PC-E 主機搶佔家庭遊樂器的市場（佔有率並不高），在這一波混亂中亦訂下目標，開發了能與 PC-98 系列個人電腦搭配使用的 PC-FX 複合媒體主機，企圖藉以同時鞏固被 IBM 侵蝕的個人電腦市場，以及日漸失控的家庭遊樂器市場，可說是兩線開戰，相當辛苦。

對應虎視眈眈的各款主機，任天堂公司擺出驚人的高姿態，不但再三發表「遊樂器主機戰國時代尚未來臨」的言論，並表示任天堂的次世代主機設定在比大家高一級的 64 位元機種上，不過在過去 SEGA 發行 CD 主機時，任天堂曾爲了影響對方銷售而不時放出「新 CD 主機」即將上市的消息，所以筆者對其抱懷疑態度，特別是其價格定在美金 250 元（臺幣 6750 ）以下，任何對硬體價格稍有概念的人都會感到不可思議，不免叫人回憶起當年對付 SEGA 時的宣傳戰（時至今日任天堂不但未推出 CD 主機，更進而否決CD大容量的特色，反而以「存取太慢」批評之）。

除了上述大廠之外，還有一家硬體小廠預備參戰 -- 萬岱。BANDAI 公司一向以將受歡迎的卡通人物製作成遊戲軟體而出名，這次推出暫時定名爲 BA-X 的複合媒體主機，讓人感到相當地奇怪。由於其在模型界與軟體界已有相當成就，故一般認定其意圖在於分一杯羹，由於價格遠低於幾款主力次世代電玩主機，功能訴求較特別，加上有衆多重量級卡通人物護航，應該可攻下一定的市場，但對日本以外的市場就相當不樂觀了。

以上將諸開發廠商做簡明介紹，也說明一下現在的市場狀況，各位看倌不妨瞧瞧各廠訴求與您選購的條件搭不搭，未來性好不好，以資參考。

硬體知識

次世代電玩主機的超高水準主要是建立在硬體之上的成就，所以介紹次世代主機將不可避免用到許多專有名詞，在此作爲第二部份先介紹一下：

CPU

玩電腦遊戲的各位想必對這個字眼早就耳熟能詳了，它便是主機內的中央處理器，大約是人腦的功能。早期遊戲機爲 8 位元或 16 位元，其中以超級任天堂設計最爲成功，銷售量超過 3000 萬台，軟硬體年產值超過 4000 億（日幣），實在是相當驚人的成果。

次世代主機的CPU都定位在 32 位元以上，並採用簡化內部指令的 RISC 架構，以達到更好的效率及更高的運算速度，包括最近 IBM 、 APPLE 、 MOTOROLA 聯手開發的POWER PC在內，相當於 586 層級的 CPU 幾乎都是採用 RISC 架構，事實上，由於 RISC 架構本身的優異性，新近開發的CPU皆以其爲主。部份主機並採兩顆CPU同時使用，也有些主機加裝低價位CPU以輔助處理音效或使用特殊晶片（ DSP ）以分擔主CPU的運算資料量。



RAM

一般分爲三種：DRAM 、 VRAM 、 SRAM 。個人電腦中記憶體多爲DRAM，速度在50ns至70ns

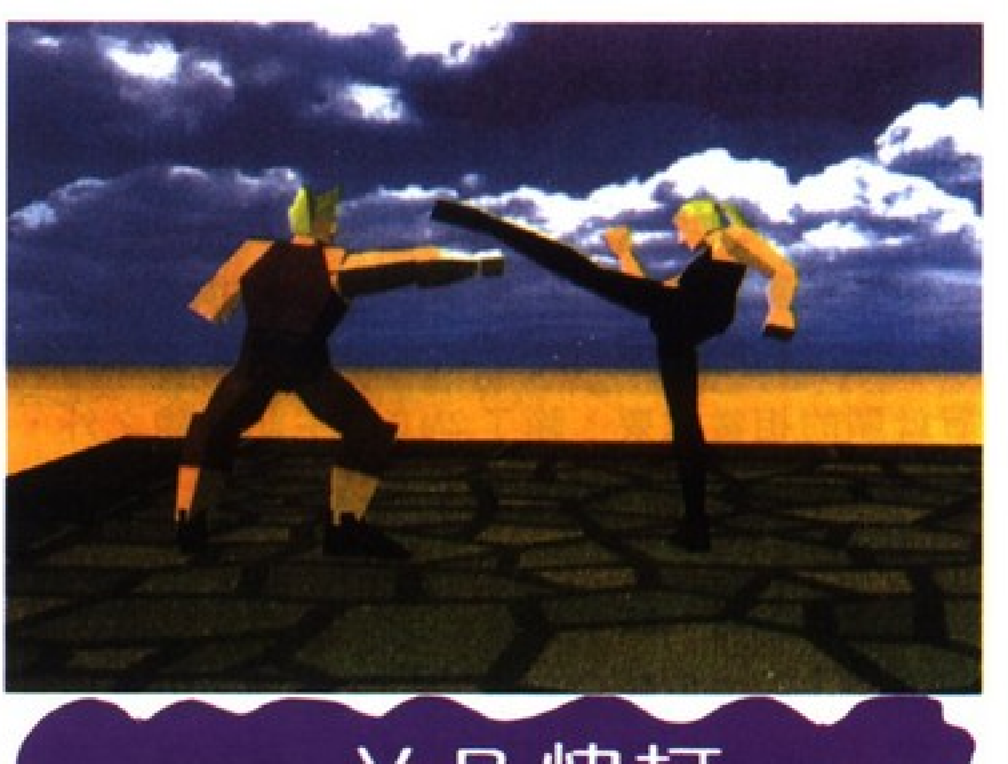
之間，價格較低，1MB不到 1000 元。VRAM 是專門用來處裡影像資料，速度可達10ns但售價遠超過 DRAM，高達數千元之譜。SRAM 則是RPG型遊戲卡帶必備的，主要功能爲在持續供電的情況下，保持記錄的資料，也就是所謂的冒險記錄之用，次世代主機多半以 CD 爲軟體的承載媒界，在無法將資料寫入 CD 的情況下，主機本身便需有 SRAM 與電池的裝置，以便記錄遊戲的進行狀態資料，否則就必須有內建 SRAM 的記憶卡及其插槽。

CD-ROM

逐步取代磁帶式傳統媒介的新媒介。於 1985 年由 Philips 與 SONY 聯手制定其規格，當時音樂用 CD 已受市場認可（註 5），CD-ROM 的制定乃針對電腦資料之儲存，透過超大容量的特性（74分鐘影音資料或 600MB 以上資料儲存量），使複合媒體獲得實現，現階段的主要問題在於存取速度不足以應付動態畫面的需求，但實用性已受市場肯定，並有取代 LD 、錄影帶之勢，雖然單位儲存成本的低廉深受軟體商所中意，但無法將寫入資料的特性，則迫使其必需搭配輔助的儲存設備方能使用，無論如何，卡帶與 CD-ROM 的戰爭將白熱化，勝負則取決於 CD-ROM 的存取設計是否能掩飾其速度上的不足。

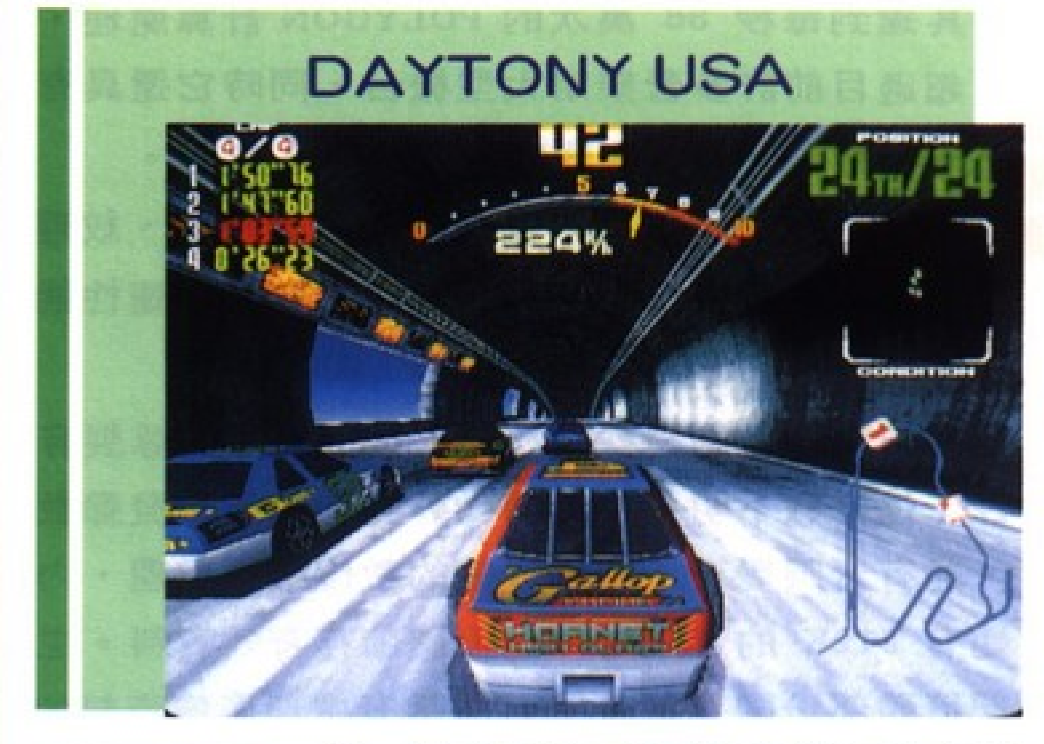
POLYGON

即所謂多邊型畫面處理系統，進行幾何畫面的結構、投影、紋理貼覆等運算，電腦遊戲中以模擬類遊戲（ Falcon 3.0 ）運用最多，但多爲軟體系統，大型遊戲機台和家用遊戲機則在主機板上搭載專用晶片，以加速進行這方面的運算，新近推出的「 VR 快打」、「體感賽車」、「 DAYTONA USA」等，都在這方面有相當傑出的表現，次世代主機爲求影音效果，多半也搭載專用晶片。POLYGON 的運算一開始先運算物體的透視圖，並描繪陰影進行上色的工作，接下來將預設好的紋理貼覆在物體上，此外還可進行三度空間的移動、旋轉及扭曲的工作，陰影描繪也有塊狀和漸層的不同方式，史帝芬史匹柏所導演的「侏羅紀公園」中，恐龍影像即是 POLYGON 的成果。次世代主機所具備的 POLYGON 能力，以數值分析比較來看，已超越一般大型營業用機台。



V R 快打

DAYTONY USA



主機介紹 •••

很有耐心地看到這兒的讀者，想必您已具有程度以上的概念來了解各款主機，廢言少說，讓咱們立刻看看諸款主機的消息與資料吧！

PLAY STATION



SONY 公司開發的 32 位元主機，以遊戲爲訴求，又名 PS-X。SONY 與半導體研發公司 LSI 科技共同研發一顆新的 RISC 架構晶片「R3000A 」爲 CPU，該晶片每秒處理指令數爲 30MIPS ，脈衝週波數爲 33Mhz ，具4KB的資料

讀取區，並結合 3D 影像的特殊處理晶片，使其達到每秒 36 萬次的 POLYGON 計算處理，超過目前許多營業用大型機台，同時它還具有一次將4000個色塊同時塡色的驚人能力。

POLYGON 的塊狀／漸層陰影、透視圖、紋理貼覆……等所有功能都有硬體支援的加速性能。

音效部份則是採 ADPCM 格式壓縮的錄製音源（位元數不明），具備 24 聲道的同時發聲數，並有音調變更、環場音效的數位效果處理，內建有 512K 的音效專用記憶體儲存音效資料。主記憶體部份則有2MB，另外還有處理影像資料的 VRAM 1MB。

主機外部除了 CD-ROM 的置入口之外，在機體前方並有兩組搖桿與記憶卡的插入口，後方有電視輸出端子、電源端子和擴張端子，擴張端子接上 MODEM 或是RS-232後便可進行通訊動作，也能兩部主機連線對戰。搖桿比超級任天堂的要多出一組 LR 鈕，使按鈕總數高達 14 個（比手指還多）。

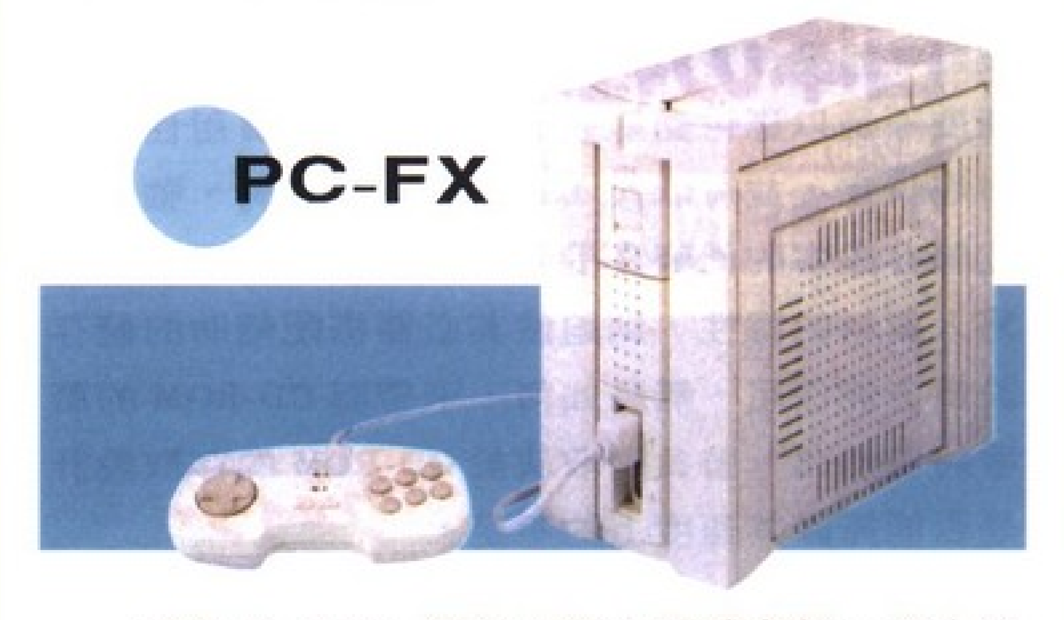


軟體支援方面，有高達 164 家的軟體廠商宣布將進行專用的開發，「機動戰士」、「金屬戰記」是 3D 的機器人對戰遊戲，將驗証 PS-X 的





POLYGON 能力，一些大型電玩的名作如：極大瘋狂大射擊也將進行移植，各位所熟知的「美少女夢工廠 3」則預計於 95 年夏發行 PS-X 的版本，總計與主機同步推出的軟體將高達 20 款以上，可謂來勢洶洶。



這款由 NEC 開發的複合媒體主機，極力往多功能的方向在發展，它採用了32位元 RISC 架構的晶片 V810 作爲其CPU，其脈衝週波數爲 21.5Mhz 。由於其市場定位爲複合媒體主機而非次世代遊戲主機，所以並未搭載 POLYGON 的專用硬體，改爲搭載一顆能夠高速處理數位動畫的晶片，這使得它具有每秒 30 頁的動畫處理能力，並符合電腦的 JPEG 壓縮格式，這表示 PC-FX 不靠擴充配備就可播出近似錄影帶的畫質。影像效果可處理放大、縮小、旋轉……等，並有 7 層背景畫面及 1677 萬色的顯色能力。

爲了適應未來可能的各種機能，記憶體的配置就顯的相當重要，除了2MB的主記憶體之外，還有供影像處理使用的 VRAM 1.25MB ，供 CD-ROM作爲暫存之用的記憶體 512K ，爲避免不足的備用記憶體256K，以及唯讀記憶體（ ROM ） 1MB。預設機能部份主要是 FAX／MODEM以及搭配 PC98 系列個人電腦的使用，當FAX／MODEM 使用時可將收到的資料用螢幕顯示，不清



▼KUMA SOLDIER

▲機器人格鬥

楚之處還能做放大，搭配 PC98 系列時則可當作專用光碟機來使用。

軟體開發上，數量雖遠不如 PLAY STATION 和SATURN，但品質似乎是相當具有水準，幾乎每一款軟體都針對其超強的動畫處理能力來開發。「FX Fighter」是其中最引人注意的一款立體格鬥遊戲，其畫面並沒有 POLYGON 所造成多邊型的菱角，而是十分平順的曲線，效果到達「嚇人」的地步，另有試做的「KUMA SOLDIER」與「機器人格鬥」兩個產品，效果亦十分優異。

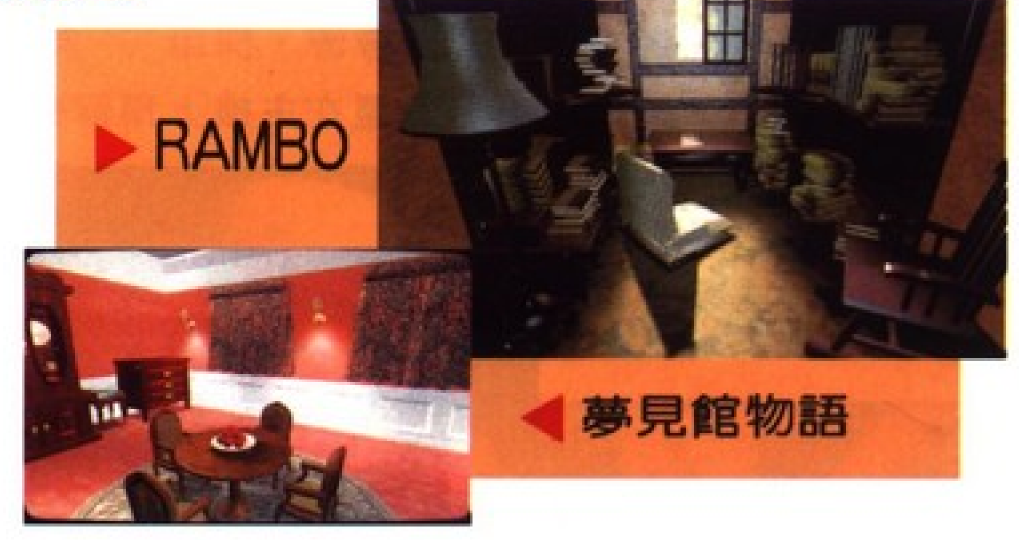
SATURN

SEGA 的 32 位元主機，採用 2 顆日立開發所研發 RISC 架構的晶片「SH2」爲CPU，並搭載專門處理音樂的68EC000晶片，控制 CD-ROM 的專能演算器，特定目的的高速運算DSP以及畫面專用的晶片，總計搭載達 9 顆晶片的驚人數字，看來四家公司對此的確下了一番苦工，據稱整體工作效益可達 1800MIPS 之譜，幾乎是 64 位元的水準了。

由於搭載許多晶片，記憶體需求量自然也不小，總容量爲4.5MB的工作站專用「同步 DRAM」將被分配輔助各種處理器，這些奢侈的配備使SATURN 的影像處理相當強悍，除了區塊能放大、縮小、旋轉、變型，POLYGON 有塊狀／漸層陰影、透視圖、紋理貼覆……等所有功能，背景可控制 5 層，並有特殊 CG 性能之外，尚有 8 聲道的 FM 或 32 聲道的PCM提供音效。

從外部看來的SATURN倒是和GENESIS CDX 蠻接近的，不但卡帶插槽在 CD PLAYER 的後方，兩個搖桿的插槽在主機前端，連搖桿的樣子都一摸一樣，眞是挺神奇的！基本上SATURN就是一台具有 SEGA 外殼的TITAN主機喔！（註 2）

軟體部份可有的說了，屬於立體類型的遊戲有 VR 快打、DAYTONA USA…等，透過強大的 POLYGON 功能，這些軟體的效果直逼大型電玩；屬於虛擬世界互動式遊戲，則有備受矚目的夢見館物語、 RAMPO ，來證明SATURN的 3DCG （註 3 ）能力；由其他機種上的超級名作移植而來的則包括：超級忍 EX 、 SIM CITY 2000等遊戲，此外還有一大票的名作和經典什麼的等著要移植，包括卡普空、萬岱、拿姆科、泰德……在內，超過 150 家公司著手開發專用軟體，總之，是一款絕對不用擔心軟體支援不足的


▶RAMBO

◀夢見館物語


▲發條騎士

超級忍EX

「家用迷你大型電玩」就是了。



3DO

由於這是一種共通標準，各公司推出主機時皆可建立附加功能（好比說 AT&T 版的3DO就內建了 AT&T 專用通信機能），所以很難說明規格，就姑且以最早上市的松下版3DO--REAL介紹之。它使用了一顆名爲 ARM60 的 RISC 架構晶片作爲CPU，並搭載DSP晶片輔助音效、畫面的處理。主記憶體有2MB，並有VRAM 1MB， SRAM 256K 。動畫能力是每秒 30 格，32740 色，極限可達 1677 萬色，解析度則只有 640 × 480 而已，音效爲雙聲道 16Bit PCM 音源，採用 3D AUDIO IMAGING 技術，另外還在主機上預留有 MPEG 卡的插槽。

（註 7 ）



SUPER WING COMMANDER



侏羅紀公園

THE HORDE

除 REAL 外，現在已有數台新主機發表，最新加入 3DO 行列的是韓國家電大廠金星（ GOLDEN STAR ），一般預期該公司將供應低價位主機，奇妙的是，雖然與日本先後公佈的各款次世代主機比起來， 3DO 在遊戲的機能顯然略遜一籌，但在日本卻賣的不差。



超級戰警

軟體的供應上，現在已是源源不絕的狀態了，除了上市的 30 餘款軟體之外，總計 186 家的軟體供應商正打算推出更多更多的遊戲。之所以能造成如此熱烈的風潮，除了比其他機種早一步發行，而且在日本市場銷售成績還算不錯的理由之外，主要原因在於權利金與開發平臺價格都算低廉，再加上以 CD-ROM 來儲存軟體，所需要的成本更遠低於以晶片與半導體製作而成的卡帶。電腦上赫赫有名的「 Wing Commander 」、「 THE HORDE 」，銀幕大片「侏羅紀公園」、「超級戰警」，暢銷漫畫「幽遊白書」，都紛紛推出3DO版的遊戲，此外還有不少大量運用 POLYGON 機能的遊戲，例如： 4D 越野賽車、法老王的封印、醫院驚魂記……等，所以是一款立刻有遊戲可玩，不須等待的主機，不過遊戲機能比不上前幾款主機應是不爭的事實，此外，對臺灣玩家來說，內建的諸項複合媒體機能其實用性相



法老王的封印

4D 越野賽車

當堪慮。

ULTRA 64

雖然有「PROJECT REALITY」的名字，但在芝加哥舉行的夏季CES中，任天堂公司公佈的名稱爲「ULTRA 64」，由於變動性還相當大，所以只做簡單的硬體介紹供各位「參考」(眞的只能參考，別太認眞)。CPU部份是採用型號不明的 32 位元(不要懷疑，註 4)，RISC 架構晶片，脈衝周波數爲100Mhz以上，每秒處理指令數爲 100 MIPS 以上，記憶體配置不明，但有每秒 10 萬次 POLYGON 並同時貼覆 3D 紋理，音效品質與 CD 同級(表示至少是16位元，可能爲PCM音源)。

除了任天堂引以爲傲的64位元的特性之外，比較奇特的是 ULTRA64 屏棄日漸風行的儲存媒介 CD-ROM，而以其一貫的方式 ROM 卡帶來儲存，對此舉動，任天堂表示「CD-ROM 唯一且最大的特徵就是具有很大的容量……，而本公司認爲在未來的遊戲世界中，速度才是決勝的因素」，顯然任天堂刻意將 CD-ROM 目前最大的問題搬上臺面，藉以壓制其他較早推出機種的銳氣，但沒有大容量就沒有 3D 影音效果，以 ROM 來儲存大量資料所造成的的成本，很可能是比 CD-ROM的速度更大的問題，這點任天堂卻未提出說明，除非 ULTRA64 提供超級誇張的壓縮／解壓縮功能，否則卡帶絕對是天價。

雖有以上問題，但在夏季CES時任天堂所展出的營業版 ULTRA64 效果的確驚人，甚至有比其他主機更優異的影像，任天堂同時堅稱家用版 ULTRA 64 將和營業版有完全相同品質的畫面、音效和速度，(這個宣傳動作倒是和 SEGA 的 TITAN有異曲同工之妙)。

任天堂另有一款 32 位元的簡易型 VR 主機，除了不使用頭戴式顯示器之外，只有預定價格之類沒啥意義的資料，眞正有規格資料公佈大約要到年底左右。

SUPER 32X

這是 SEGA 推出的一款升級主機，和 SATURN一樣採用了SH2爲其CPU，雖然等級上不如SATURN，但是諸如：POLYGON 機能、紋理貼覆、高速繪圖、3DCG 等機能還是有提供。其安裝方式是直接插在卡帶插槽中，有點像超任的磁碟機，SUPER 32X 上還有一個卡帶插槽，供專用軟體的 ROM 卡帶使用，但並無CDPLAYER，必須使用 MD-CD 的CDPLAYER才能使用 CD-ROM，至於舊式 16 位元的卡帶能不能直接使用就不得而知了。

軟體的供應上顯然不如次世代主機那麼豐富，但還是有得玩，目前已有近 10 款軟體了，以「金甲人」運用 POLYGON 最多，也最受注目，另外電腦上深受好評的「STAR WARS」也將發行 SUPER 32X 版。

BA-X

萬岱公司的多媒體主機，CPU是採用比較奇特的專用晶片LSI(大型積體電路)，透過這顆比較不一樣的晶片，BA-X 在動畫處理上也有比較特殊的能力，記憶體配置不明，其他影音用硬體不明。外型部份是紫色、比雜誌略小些的 CD PLAYER，並可將無線遙控的搖桿收納於主機前方預留的凹槽，不過因爲搖桿上只有左手控制的上下左右(獨立的方向鈕而非十字鈕)和右手控制的 A、B，總計僅 6 個按鈕，叫人不得不懷疑軟體是否有足夠發揮的空間。

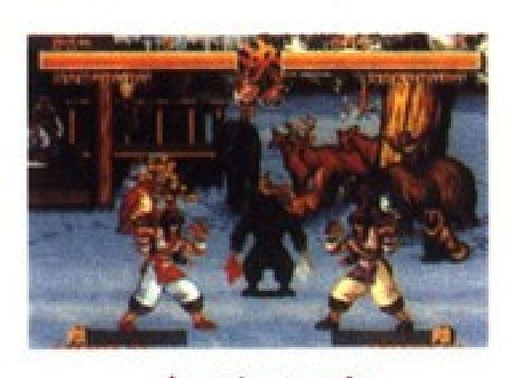


軟體部份主要靠一些知名的幻想人物和作品（七龍珠之類）來撐場面，以遊戲觀點而言，多半互動性不足，不過由於影像品質不錯，如果依預期的能搭配算命、占卜、MTV ……等光碟產品來使用的話，娛樂性就會大增，總之，算是是一部品質不壞的 CD-ROM 播放機。

NEO・GEO CD



這是一款SNK新的 CD 主機，不過它不能和 NEO・GEO 搭配使用，又稱不上次世代主機，所以不知如何歸類。本機採用 Z80A 做為CPU，並搭載有 68000 輔助音效處理，主記憶體為 7MB的 DRAM，影像由 512K 的 VRAM 負責，為彌補 CD 無法寫入的問題，有 SRAM 來記錄遊戲進度，這是唯一有明確上市日期的主機（9月9日）。



▲武士魂

軟體部份支援蠻強勁的，東京電玩展中就已展出CD-ROM 版的「武士魂」、「英雄榜 2 JET」、「餓狼傳說 SPECIAL」，這些遊戲在營業用電玩主機市場都是暢銷名作，SNK並表示將會把銷路較佳的卡帶製作成CD-ROM 的版本。

總評

說是總評，其實也不過是筆者整理收集資料之餘，和朋友閒談的內容與想法，可能蠻主觀的，諸位看倌姑且讀之便罷，別奉為聖經，早晚膜拜。

首先依前文所述，近來發表的主機可分三大類，以臺灣不是很完善的基礎通訊建設而言，目標遠大，理想崇高的複合媒體多功能主機可能在短期內（10 年？）完全英雄無用武之地，就連通訊的機能都很難有機會發揮，那些為有線電視與網路預留的機能就別說了，至於以播放 CD-ROM為訴求的機種，則有軟體不易購得的問題，事實上，可能再不用多久時間，個人電腦就會發展出完整的播放系統了。

第二類具升級性或改良性的主機則有性能與軟體雙重問題。因為升級或改良用機種，所以硬體上必定要向下相容，如此便和 80X86 系列一樣有所限制，再加上這種主機推出的目標鎖定在中低價位市場，硬體設備就顯更不足了，這兩個問題一定會影響性能（否則誰會多花錢買次世代主機？）。軟體方面，廠商必定是挑選最有效益（銷售最佳）或機能最強的主機去支援，這麼一來，大廠就比較不可能全力開發改良用機種的專用軟體，等上市熱潮過後可能會向今日的任天堂一般，只有一些小公司或新的 TEAM 在製作對應軟體。

比較起來真正的次世代主機似乎是最好的選擇，而且「臺灣錢淹腳目」，東西再貴也不怕。不過次世代主機之間要如何選擇呢？答案的關鍵應在「軟體」這兩個字身上。不論如何強調硬體或機能，其實大家所能做到的幾乎都一樣，因為價格決定了硬體，硬體又決定了性能，加上沒有特殊的軟體技術，所以不會有特別強的機種，事實上，雖有人認為將會有部份機種遭到淘汰，但筆者認為性能接近的次世代主機應可全部通過市場戰爭，而未來軟體商將得支援全部的次世代主機，因為他們之間不像超級任天堂與 MD，性能上有相當程度的差別。







主機名稱	PLAY STATION
開發公司	SONY
CPU	R3000A
記憶體	主記憶體 16M VRAM 8M 聲音處理 4M
顏色	1677 萬色
價格	¥ 50000 以下
發售時間	94 年末

應該可以預期次世代主機上的名作將毫無困難的相互移植，差別只在於先出後出罷了，以目前狀況而言， SEGA 無庸置疑的最具優勢，長期在營業用主機的領域稱霸的結果，使其累積不少開發高階遊戲軟體的經驗，加上 MD 行之有年，使其與軟體商保持長期合作關係，所以具有充份的軟體資源，移植大型電玩時，想必也將以自己的主機優先進行吧？

從以上的觀點，各位不妨分析一下哪一款主機適合自己，不過這是以遊戲爲出發點所作的考量，另有用途的人請自行分析，有錢人則不須分析，通通買回家收藏就好？！

結　　語

筆者的結語是：打字實在很辛苦，尤其是自己打！

哈！開個玩笑，您別太認眞。話說回來，從有寫這篇文章的構想到完稿，眞是花了不少時間心力去蒐集資料，再加上整理、打字、潤稿，竟花上十餘天的功夫（筆者正値可全天候趕稿的暑假期間耶！），在此與各位看倌大人邀個功，也希望能帶給您實質的幫助，拜拜～

註1：本文所提之「 MB 」乃是以 1 ： 8 的比例將日本公告的資料「M」換算而得，與實際値可能有微量誤差，目的在提供玩慣了電腦的各位寶貝讀者一個較爲習慣的比較基準。

註2：TITAN是 SEGA 新開發的業務用遊戲系統基板，其規格與SATURN 幾乎是完全一樣，甚至可以選擇 CD-ROM （符合 MPEG*2 ），似乎是一款專門爲SATURN 造勢的機版，而且這個造勢不單是宣傳，將來所有在TITAN上受歡迎的大台電玩應該都會移植到SATURN 之上。

註3：所謂「 CG 」就是「 COMPUTER GR-APHIC」（電腦繪圖）的簡寫， 3DCG 則指三度空間的電腦繪圖，好比 3D STUDIO 刻出來的東東就是了，第 7訪客、 MYST 都是標準 3DCG 遊戲

註4：本資料取自日文雜誌，至於 32 位元的CPU如何變成 64 位元的 ULTRA64 就得去問任天堂啦！還有，基本上 ULTRA 64 是營業用遊戲主機的基板，而非專爲家庭遊戲機而開發的板子，筆者個人以爲任天堂眞正的次世代主機應該是至今尚未公佈任何資料的「 32 位元 VR 主機」或其改良版，而 ULTRA 64 只是個幌子罷了，此推斷便能解釋爲何 ULTRA 64 不使用 CD-ROM作爲軟體儲存媒介。

註5：基本資料可參閱附表。

註6：一份日文雜誌中，筆者尚未證實的資料指出 SATURN 不但使用了 64bit 的DSP，更使用了 4 倍速光碟機。

註7：目前爲止，3DO雖有大量軟體支援，但擴充硬體只有 MPEG1 的擴充器而已。

次世代娛樂主機基本資料

SATURN	REAL（3DO）	PC-FX	ULTRA 64	SUPER 32X	NEO・GEO CD	BA-X
SEGA	3DO	NEC	任天堂	SEGA	SNK	BANDAI
SH2×2	ARM60	V810	?	SH2	Z80A	SLI
總計 36M	主記憶體 16M VRAM 8M SRAM 256K	主記憶體 16M VRAM 10M CD專用 2M 備用 256色 ROM 8M	?	?	DRAM 56M VRAM 4M SRAM 192K	?
1677萬以上	標準32740色	1677萬色	24位元彩色	32768色	65536色	?
¥49800以下	¥54800	¥50000	美金250以下	¥14800	¥49800	¥29800
94年11月	已上市	94年11月	95年秋	94年秋	9月9日	94年秋





重返魔域





An epic adventure...underground.

RETURN TO ZORK

大地底帝國同時擁有璀燦及落拓兩種歷史，
在不同的領導者統治下，她曾經光榮極盛，也曾腐敗墮落。
而今，她只是一個謎，
正靜待著好奇心十足但卻缺乏經驗的
冒險家來一探究竟！



- 動作和影片結合而成的迷離幻境，由好萊塢真人演員演出的真正好戲。玩者將以第一人稱眼光遊走這個詭異的地域，並承受隨時隨地蒙死神召喚的噩運。
- 圖像式指令，除了與人物交談時，可以不同圖像導引玩者在交談過程中所能表現的肢體語言和音調，還可向他人詢問玩者在旅途中拍下的照片、錄下的重要談話，到底有何不尋常之處。
- 謎題的難易度有很大的彈性，有單純的一個，也有數道謎面整合成一個大謎底。
- 從積極的探索、和有趣的人物接觸、搜尋、解謎中，逐步揭露隱藏在你所扮演角色身上的故事。



智冠科技有限公司 代理製作發行 SOFT WORLD



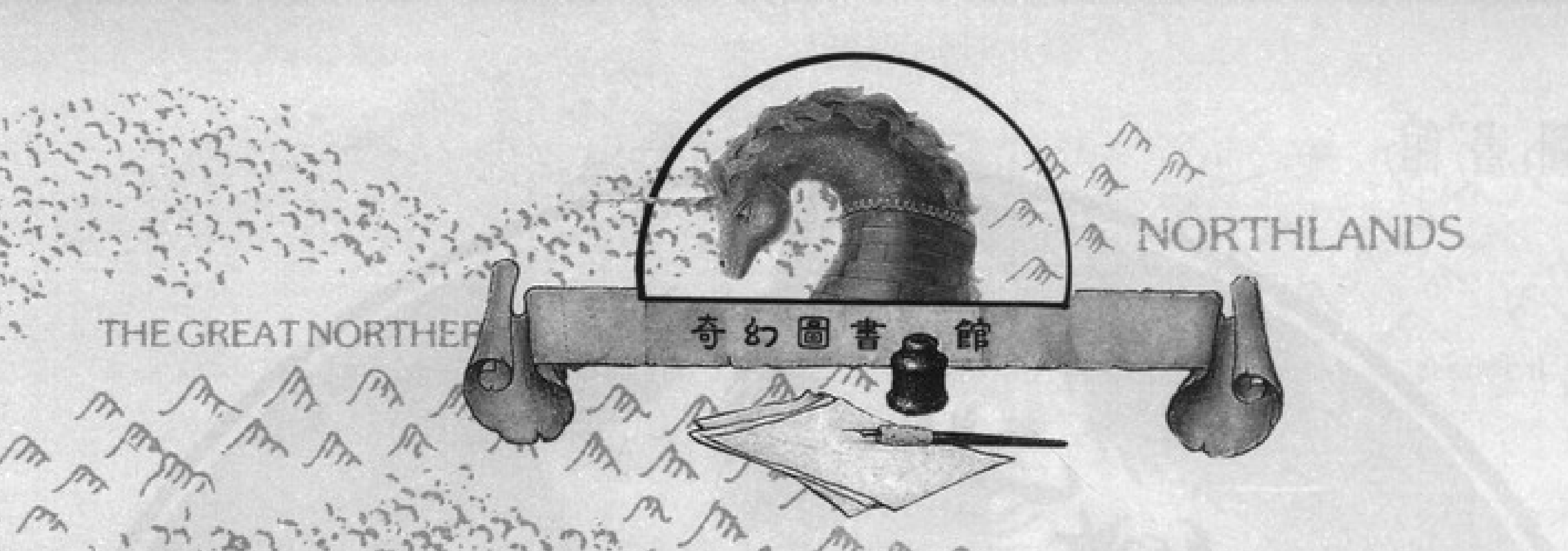
Fantasy Library Riftwar 三部曲 (Betrayal at Krondor 叛變克朗多) 之原著

楔子

Lucifer

身為一個擁有將近十年 Game 齡的玩者，能夠看到最近一些 Game 界中的良性演變，真是感到十分的高興，終於有許多人能夠開始把電腦遊戲當作一回事，電腦遊戲不再是以往他人眼中玩物喪志的雕蟲小技，也有很多人開始在這一方面認真的下工夫。一個玩遊戲的人對自己所喜愛、著迷的領域能夠得到看重，當然也希望能做一些事，讓自己的同好能夠貨真價實的贏得「關愛的眼神」，現在，筆者想要做的就是這樣的一件事。

筆者一直認為，若是一個玩者肯「認真」的玩遊戲，那麼他（她）所投注的精神與時間將不再是單純的換取樂趣與成就感，而是獲取知識的另一種途徑。譬如在玩一個有歷史背景的遊戲時，能夠再多下一點工夫去涉獵有關這方面的資料，玩者也能得到不少的知識，像筆者在玩 Carrier Strike 時為了查出攻擊珍珠港的六艘航空母艦的中文艦名（說明書給的是英文拼音，在下日文不佳看不出來）和正確的攻擊架次及機種（有兩種版本，筆者至今仍不知何者是正確的）可著實忙了好一陣子；在玩 Buzz Aldrin's Race Into Space 的時候，也讓筆者費了一番工夫才找到三種登月方法的詳細過程及不同之處，以上的種種都給筆者帶來了遊戲過程外的許多樂趣。而最近又有許多的遊戲是以原著小說改編或以原著為背景而發展出來的，在玩者對遊戲背景有進一步瞭解必要的前提下，除了手冊中的少許資料外，閱讀原著的能力成了非常迫



切的需要，筆者並不敢大言不斷的教導玩者如何去閱讀原文小說，只能以內容介紹的方式來吸引玩者，使玩者能夠自動自發的加强自己的閱讀能力。同時筆者也不認為自己的能力足以評斷一本書的好壞，所以這一個專欄中的內容可能有作者生平、寫作動機等資料，但絕不會一口斷定這本書的好壞。

至於書籍的種類方面，因為現今的遊戲原著小說幾乎都是改編自科幻（或奇幻）小說，所以專欄的內容也應該都是偏重這兩類小說的介紹，同時也因為這兩類小說經遊戲改編的只佔一小部份，今後的專欄中也會從這兩類小說中選出一些傑作或大師級的經典作品來與玩者分享。但有點要請玩者見諒的是：即使只是單純的挑選一本原文小說並將其讀完，也是極耗時的，所以這個專欄不會每月出現。還有一些書出版年代較久，而書商又沒有加以再版而導致絕版，以致一系列中獨缺一兩本而有遺珠之憾，筆者只能盡力設法找書，若仍無法找到，那也是無可奈何的事。

這裡倒是可以先做一個預告，以後的內容中將會有：Raymond E. Feist 的 Riftwar saga、Larry Niren的Ringworld系列、Frederick Pohl 的 Gateway 系列，及科幻泰斗 Issac Asimor 的 Foundation 三部曲……，因為促使筆者開始閱讀原文小說的一大誘因是 **Dynamix** 的叛變克朗多（Betrayal at Krondor），所以最先登場的將是 Raymond E. Feist 的 Riftwar 系列的小說。

最後，如果玩者在專欄中發現了錯誤的地方，請不吝來信指正，或說出自己的意見，畢竟一個能和玩者產生良性互動的專欄才是最容易進步的，不是嗎?!咱們下次見！

由Dynamix公司所製作的〝叛變克朗多〞國外的玩家都給予相當高的評價，不但是因爲它的遊戲方式創新、人性化，同時也是因爲它的內容豐富、引人入勝；之所以〝叛變克朗多〞的內容會如此豐富，除了遊戲製作小組成員的投入外，Riftwar系列小說的作者 Raymond E. Feist 全力支援也是非常重要的，Raymond 自稱〝叛變克朗多〞的劇本型式基本上就可以當作是Riftwar系列一本未出版的小說，在製作小組與原著作者的配合下，所呈現出的作品--〝叛變克朗多〞也在前一陣子獲美版 CGW 所頒發的年度最佳角色扮演遊戲的殊榮，而這樣的榮譽對他們來說也的確是當之無愧的，只可惜這個讓筆者沈迷許久的好遊戲在國內並沒有引起太大的迴響，實在令筆者感到十分的可惜，於是筆者搜集了全套的Riftwar系列並且在這個專欄把這些小說介紹給各位玩家。

Raymond E. Feist（姑且就稱他雷蒙吧！）與〝時空裂隙之戰〞（Riftwar）有關的作品中共有八本曾登上紐約時報的暢銷書排行榜，它們是：〝魔法師--初學者〞（Magician：Apprentice），〝魔法師--大師〞（Magician-Master），上面這兩本算是〝魔法師〞的上卷及下卷，市面上也有這兩本書的合訂本（Magician-The Auther's Preferred Edition），同時也是時空裂隙之戰系列的三部曲中的第一部，〝銀刺〞（Silverthorn）是時空裂隙之戰的第二部曲，塞散農之黑暗（Darkness at Sethanen）則是三部曲的最終章；血之皇子（Prince of the Blood 它眞正的意思應爲具有皇室血統的王子）本書的年代設定時空裂隙之戰的二十年之後（〝叛變克朗多〞則是設定在時空裂隙之戰的十年之後），國王麾下的海盜（The King's Buccaneer）則是在血之皇子冒險結束之後展開的故事，另外還有三本和珍妮．吳爾茲（Janny Wurts）合著的與在時空裂隙之戰中入侵美凱米亞（Midkemia）的簇朗尼帝國（Tsurani）有關的三本小說；剩下的幾本則是帝國之女（Daughter of the Empire）、帝國之僕（Servant of the Empire）、帝國之女皇（Mistress of the Empire）。

看過上面的作品名單後，筆者決定這一次只介紹時空裂隙之戰三部曲的那四本書，其餘的血之皇子和國王麾下的海盜則留待以後再介紹，而簇朗尼帝國系列筆者目前還不考慮介紹，下面開始就讓我們一起進入這個奇幻的世界吧！

遠古的傳說

在我們精靈現存的最古老的傳說中，提到了〝凡爾黑如〞這個種族，有許多我不能說出的秘密--具有強大力量、被



封印的名字、恐怖、黑暗的回憶……，但是我仍然可以告訴你這麼多；在人類、矮人還沒有來到美凱米亞之前，凡爾黑如一族君臨著這個世界，他們是在太初之時和這個世界一起誕生的，他們的力量足以與神匹敵，他們的意圖深不可測；他們天性崇尚混沌、無秩序，他們的行動無法預測，他們的能力超越一切……，他們騎乘在巨龍的背上四處飛翔，全宇宙沒有一處是他們不能抵達的，他們遊走於其它世界之間，四處掠劫，並且把從其他生物手中奪得的知識與寶物帶回美凱米亞，他們不受任何規範的限制，他們只照著自己的本能與衝動行事；他們也常常毫不留情的殘殺自己的族人，只有死亡才能解決他們的衝突，全宇宙都臣服在他們的腳下 -- 而我們是他們的寵物…，在那時精靈和黑暗精靈（ Moredhel ）還是同一個種族……，但後來突然所有的凡爾黑如人都聚集在一起，他們這樣做的理由已隨著混沌之戰的混亂而消失了（ Chaos war 又稱做 Mag God's Rage 瘋神之怒；至上智慧之神埃夏普（ Ishap ）率領象徵新秩序的百位神祇與凡爾黑如人作戰……），我們只知道凡爾黑如人們從此消失不見，而精靈們也從此獲得自由…，在混沌之戰的戰火高漲之時，巨大的時空裂隙被製造出來，人類、矮人、地精們經由這些裂隙來到了美凱米亞…，而黑暗的精靈自此與精靈們踏上了一條不同的道路，他們沈迷於消失主人的力量，不停的尋找凡爾黑如人的物品，想要獲得他們黑暗的力量；而這也是黑暗精靈們所選擇的闇之道路…

摘自●魔法師：大師
第三章－Changeling

▶魔法師 人物介紹

帕格（ PUG ）：貫穿時空裂隙三部曲的靈魂人物，原為克里狄（ Crydee ）鎮中長大的孤兒，後來有幸接受兩個世界魔法的洗禮，同時掌握了上級魔法與下級魔法（ Greater Path & Lesser Path ）的奧秘，再加上其本身特殊的資質成為與馬克洛斯（ Macross the Black ）不相上下的偉大魔法師。

湯馬士（ Thomas ）：帕格的兒時玩伴，命運的安排使他得到了凡爾黑如人的武器與戰甲，同時也得到了他們的力量，卻在血腥的戰爭中逐漸迷失了他的本性……。

博利克公爵（ Duke Borric ）：博利克．康東印（ Borric ConDoin ），克里狄封地的領主，艾爾王國西方領地的首長（ Kindom of Isle 之名乃因為該王國之首都及發源地〝里拉農〞（ Rillanen ）座落於美凱米亞大陸東端的一個島嶼上），同時也是王位的繼承者，而因為目前的國王羅利克（ Rodric ）健康不佳，所以他的地位十分敏感。

萊恩．康東印（ Lyam ConDoin ）：博利克的長子，為人親切，更因血緣關係 -- 一旦博利克登基，萊恩就成為王位的當然繼承人。

阿魯沙．康東印（ Arutha ConDoin ）：博利克的次子，個性深沈，不輕易顯露感情，擅使一手西洋劍（ Rapire ），與萊恩不同的是他的性格及行事令人敬畏而不是敬愛。

卡琳（ Carline ）：博利克的女兒，個性乖張，是帕格初戀的對象。

馬丁（ Martin ）：博利克手下的首席獵人，據說幼時為精靈撫養長大，人稱長弓（ Longbow ）馬丁，百發百中的箭術與追蹤及森林求生的能力在人類中無人能及，但他的不為人知的過去，將會使得艾爾王國陷入內戰的危機。

庫甘（ Kulgan ）：克里狄的年邁魔法師，是帕格下級魔法的啓蒙者，同時也是帕格的良師。

阿蒙斯．崔斯克（ Amos Trask ）：曾是縱橫海上的大海盜，有失望之海的匕首的美名；卻在第一次決定正當的做生意的時候船毀人傷；他卓越的航海技能及海上知識多次拯救了艾爾王國渡過危機。

黑魔法師馬可洛斯（ Macros the Black ）：神秘的魔法師，擁有自由穿越時空的能力，並且多次的拯救了瀕臨毀滅的許多世界，他的能力深不可測，許多的事件都在他的掌握之下，可說是秩序力量的代言人。

道根（ Dolgan ）：矮人族的首領，多次和邪惡大軍對抗，在獲得了象徵矮人統治權的杜林之錘（ hammer of Tholin ）之後統一了矮人一族（雖然他一直不認為自己是矮人族的國王）。

阿格拉安娜（ Aglaranna ）：精靈族的皇后，其名在精靈語中意為皎潔的月光，後來成為湯馬士的妻子。

勞瑞（ Laurie ）：吟遊詩人，在簇朗尼（ Tsurani）帝國入侵時被捉至另一個世界的凱拉溫（ Kelewen ）大陸，成為地位低下的奴隸，並在此時和帕格成為好友，回到美凱米亞後和卡琳陷入熱戀。

羅利克（ Rodric ）：簇朗尼帝國入侵時艾爾王國統治者，一直為瘋病所苦，而東方領地的拜斯泰拉公爵乘此想要獨攬大權，造成大敵當前王國內部反缺乏統合的狀況。

蓋（ Guydu Bys-tara ）：拜斯泰拉城的公爵，同時也是艾爾王國東方領地的首長，過於相信自己的統御能力，意圖入主王宮，造成許多悲劇。

阿妮塔（ Anita ）：克朗多王公爵艾藍（ Erland ）之女，遭到蓋軟禁，希望與她成婚以獲得王位繼承權，被阿魯沙救出後與他陷入熱戀之中。

吉米（ Jimmy ）：人稱三隻手吉米，克朗多的小賊，幫助阿魯沙救出阿妮塔，後來因為他的機智在許多事情中成為阿魯沙的得力幫手。

艾清達（ Ichindar ）：簇朗尼帝國的第九十一代光皇 -- 天照大帝（ Light of Heaven ），帝國至高無上的神聖象徵。

緣起……

克里狄的孤兒，帕格在回



到城裏的路上因爲遇到大風雨，不慎扭傷了腳，卻因此在森林中遇到改變他一生的恩師 -- 魔法師庫甘；隨後在帕格十四歲的那一年，克里狄的傳統要在少年們成年的那一年由城中各行各業的師傅們選擇需要的學徒；帕格的玩伴湯馬士如願的獲選爲公爵麾下的士兵，而出人意料之外的庫甘竟然選擇帕格爲他的學徒；緊接著克里狄的外海出現了一艘神秘、無人曾見過其型式的船 -- 而這艘船所帶來的訊號是簇朗尼帝國即將入侵美凱米亞……，在與精靈皇后討論過後，博利克公爵決定親身率領一隊成員前往里拉農向羅利克國王請求援助，在途中遇到黑暗精靈因受到簇朗尼士兵的攻擊而向北遷移的集團，博利克的士兵在這樣的狀況下損失不少，公爵的小組險些被黑暗精靈屠殺，幸被矮人族的道根率其族人所救，而爲了儘速到達里拉農，道根帶著隊伍穿越矮人族在灰塔（ Grey Tower ）山脈中所挖掘的古老礦坑，在礦坑中遇到怨靈（ Wraith ）的追逐，湯馬士因此和隊伍失散，道根在擺脫了怨靈後立即回去尋找湯馬士；兩人卻在這幽深的礦坑中遇到了預知自己死期將至的巨龍瑞亞（ Rhuagh ）…。

〝曾經有一次，一個擁有偉大力量的法師來到了此處，以我的魔法，既然無法把他隔離，也無法毀滅他；我們苦戰了三天三夜，彼此的法力互相對抗著，最後我被擊敗了，我以爲他會殺了我，並且把我的所有財富帶走；相反的，他留了下來，而他的目的只是學習我的魔法，這樣在我死去後我的法術才不會隨之消逝…，他花了三年的時間和我待在一起，除了向我學習外，他也教導我要尊重生命，不管那生命有多麼的卑下……〞，〝瑞亞，他叫什麼名字？〞湯馬士問道。〝馬可洛斯……〞。

摘自●魔法師：初學者
第十章－Rescue

在這場奇遇中，道甘得到了杜林之錘，而湯馬士則得到了藏有無盡力量的凡爾黑如人的武器戰甲，而自他穿上這戰甲之後，凡爾黑如人魔性的呼喚就不停的在他心中響起…。

帕格一行人在前往里拉農的路上因爲海上的風暴而必需停泊在有著邪惡傳說的巫師之島，在那裏黑魔法師馬可洛斯和帕格命運中第一次的相遇，帕格對這個不知名的陌生人留下了深刻的印象；另一方面克里狄遭到海上假冒商船的敵人的偷襲，克里狄雖然消滅了所有的入侵者，但城鎮也受到很大的損失，而阿魯沙從船上救出了落難淪爲俘虜的大海盜阿蒙斯；緊接著克里狄遭到了簇朗尼大軍的圍城攻擊，並受到簇朗尼帝國英勇的戰士不停的攻擊，阿魯沙率領著城內的軍民死守克里狄城，直至圍城的指揮官所屬的家族決定退出幕府將軍（ Warlord ）在議會中的聯盟，克里狄的圍城之危地也才解除。

而帕格則在一次敵後的偵察行動時不慎被俘至凱拉溫大陸 -- 簇朗尼帝國的所在地……。在凱拉溫的俘虜營掙扎生存了四年之後，帕格認識了勞瑞，而帕格和勞瑞後來被掌管俘虜營的辛札灣（ Shinzawai ）家族的卡速米（ Kasumi）帶走，意圖跟他們學習了美凱米亞的語言後，秘密的進行和談的計劃，但帕格所擁有的魔法資質使他被凱拉溫上不受法律限制的法師聯合會帶走，接受漫長且嚴酷的上級魔法訓練，並且將他改名爲米藍伯（ Milamber 意爲在兩個世界間的人。）在美凱米亞上，湯馬士的性格變得愈來愈殘酷嗜殺，那副戰甲屬於早已逝去的凡爾黑如人 -- 艾沈．舒加的（ Ashen Shugar ），湯馬士感受到魔性召喚，同樣的在遙遠過去的艾沈．舒加也受到人性情感的困擾，在兩個相距久遠的時空中，兩個人的心靈逐漸的溶爲一體。在湯馬士出神的片刻，他的心智常會不由自主的飛越無數的時空，和艾沈．舒加一同面對他們的宿命……。

運用意志的力量，艾沈．舒加離開了他所騎乘的巨龍舒盧加（ Shuruga ），他現在飄浮在他的兄弟 -- 一度曾驕傲，令人不可逼視的虎之帝王達肯．科印（ Draken Korin ）無助的身體旁邊，他把空中那隻瀕死的黑龍交給舒盧加去了結。一絲生命的火花仍然留存在虎之帝王破碎的身軀中，當艾沈．舒加靠近的時候，達肯．科印的眼中閃著懇求的眼神，他喘息著發出聲音：「爲什麼？」

艾舒．舒加手中金光四射的劍指向天空，一邊說道：這場褻瀆的事不應該發生，你所做的事將會摧毀我們所知的一切！達肯．科印順著他的手勢向天空看去，天空中充滿了新的恐懼，巨大的力量是由他的兄弟姐妹扭曲的生命能源所形成，毫無意識，充滿了仇恨與憤怒的能量在天空亂竄，達肯．科印掙扎著說道：他們是那麼的強…，我們連作夢都沒有想到…，達肯．科印的臉因痛苦和恐懼而扭曲了起來，當艾沈．舒加舉起他的金劍時，他吼著：〝可是我有權…〞；艾沈．舒加收起他的劍，沈痛的說道：戰場上只有力量，沒有權力…。

〝就這樣了嗎？〞

〝是的，這就是我如何親手消滅了自己的最後一名弟兄。〞

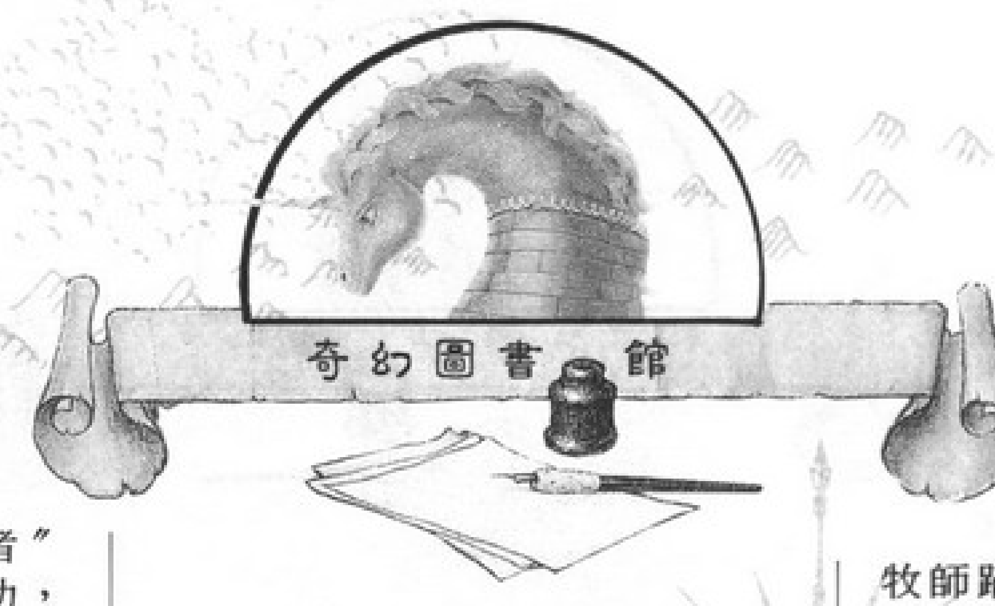
〝其它的呢？〞

〝它們都是那個的一部份。〞他指向那可怕的天空….。

摘自●魔法師：大師
第三章－Changeling

正當湯馬士陷於魔性的掙扎中時，神祕的黑魔法師馬克洛斯來到了精靈的森林 -- 艾爾凡達（ Elvandar ）告知精靈皇后必需幫助湯馬士的蛻變；並且在擊敗了入侵的簇朗尼帝國聯軍後又再度消失。

而堅守克里狄的阿魯沙從俘虜的口中得，幕府（ Warlord ）可能將在今年發動大規模的攻勢，決定和阿蒙斯一同冒險，在冬天穿越號稱無法穿越



的黑暗海峽，前往南方的克朗多請求援軍；在抵達克朗多後，阿魯沙才發現克朗多已陷入拜斯泰拉公爵蓋的魔掌中，藉著克朗多犯罪組織的首領〝至上者〞（The upright man）的幫助，阿魯沙救出了死去的克朗多公爵--艾蘭之女--阿妮塔，而三隻手吉米也第一次和阿魯沙見面。

帕格在法師聯合會中接受著嚴酷的訓練，在結束的那一天，帕格看到了凱拉溫的過去，當初爲了逃離〝宿敵〞（The Enemy），許多的種族經由時空的裂隙逃到了這裏，法師聯合會爲了躲避巨大的隕石而將個星球轉移到其它的空間，而〝宿敵〞又趁機來襲，神秘的黑魔法師馬克洛斯又再度出現，拯救了凱拉溫、米蘭伯。也就是帕格終於掌握了上級魔法的奧秘，卻因爲在一次競技場的表演中公然反幕府，而必需逃回美凱米亞…。

〝一道耀目的藍色火焰，即使在艷陽下仍然令人不敢逼視，那道藍色的火焰擊中了幕府守衛所站的地面，守衛們被它的威力震得四處飛散…〝誰敢這樣做？！〞…〝我敢！〞米蘭伯大聲的說：〝這是不被允許的！它也不能再發生！再也不准有人爲了消遣別人而流血！〞……幕府站在那裏瞪著米蘭作，臉上赤裸裸的寫著仇恨二字，他連眼神都没移動過，他吩咐手下的法師〝消滅他！〞…。

摘自●魔法師：大師
第十一章—Decision

在湯馬士的最後掙扎中，馬丁幫忙他脫離了最後的魔障，自此湯馬士也完全掌握了凡爾黑如的力量。在幕府大規模的攻勢下，卡速米和勞瑞帶來了和平的契機，但瘋王羅利克已死，而博利克公爵也受重傷瀕死，在臨終的前一刻博利克才說出馬丁是他的私生子，同時也是他最年長的兒子，萊恩在艾爾王國的東西領地各擁其主、瀕臨內戰而且繼承人不明的狀況下暫時登基爲國王。

眼看著和平的曙光就要降臨，艾清達和萊恩在戰場上正準備簽訂合約，黑魔法師馬可洛斯卻在一旁吩咐湯馬士小心背叛；於是湯馬士便在一旁按兵不動，簇朗尼帝國的士兵卻以爲湯馬士所率領的矮人與精靈聯軍是艾爾王國的伏兵，雙方在這樣的誤解下原本寧靜的和會卻成爲血腥的戰場，簇朗尼帝國的許多家族的首領都在湯馬士的金劍下身亡，萊恩的軍隊也措手不及，眼看著簇朗尼的大批聯軍即將步出傳送門，馬可洛斯與帕格聯手將時空的裂隙關閉，而剩下的簇朗尼士兵則被迫投降，持續十年之久的時空裂隙之戰就這樣劃下一個令人驚愕的句點。隨後在里拉農的登基大典中，因爲馬丁才是博利克公爵眞正的長子，萊恩正繼位爲王的權利也受到質疑，馬丁面臨了繼承王位，引發內戰或是將王位交給萊恩的選擇，雖然最後馬丁選擇相信自己的兄弟，拱手交出皇冠；而弄權已久的拜斯泰拉公爵也神秘的消失，看起來長久的和平已降臨了艾爾王國，以及廣大的美凱米亞，但….。

▶銀刺(Silverthorn)

〝是時候了嗎？是到了我完成古老預言的時候了嗎？〞從銀幣上躍出了亮綠色的火焰，不停的舞動著，巫女看著火焰中只有她能分辨的景象，一會之後她說道：〝血石星座已經形成了火之十字，你就是你所代表的力量，你命定該去完成的事…去完成吧！〞最後幾個字的聲音幾近喘息；巫女臉上露出了驚訝的神色，那高大完美的黑暗精靈立即逼問道：〝接下來呢？〞〝你並不是所向無敵的，在這世界上有一個人是你宿命中的剋星。你並不是獨自一人的，在你背後的力量……是巨大的…它是如此的邪惡！我不明白…〞最後的聲音已低的幾乎不可分辨。

黑暗精靈陷入了沈思中；他轉過頭來對著蛇人牧師（Serpent Priest）語調溫柔卻又帶著令人無法抗拒的權威說道：〝卡色斯，立即離開，運用你的法術找出我們的弱點在那，找到他！給我他的名字！〞蛇人牧師蹣跚的離開了洞穴，黑暗精靈再對他的另一個啞伙伴道：〝穆拉德（Murad），升起旗幟來，召喚伊斯班達（Isbanda）平原上我忠心的子民們，讓他們聚集在沙．沙苟斯（Sar-Sar-goth）的塔下，高高的升起代表我的大旗，讓他們知道我們將實現古老的預言，我將任命你爲我的大將…在那隻蛇找出我們的敵人之後，你將率領黑衣殺手（Black Slayer），讓那些把些靈魂獻給我的僕人找出我的敵人，摧毀他！你也離開吧！〞

摘自●銀刺--序曲

▶銀刺 人物介紹

巴魯（Baru）：希達提（Hadati）人，人稱屠龍者（Serpent Slayer 因爲他曾殺死一隻十二呎高的小龍），在爲族人復仇的路上無意間救了阿魯沙一命。

羅德（Roald）：勞瑞的兒時玩伴，飽經爭戰的傭兵，也加入了阿魯沙尋求銀刺解藥的道路。

多明尼克（Dominic）：智慧之神埃夏普修道院中的牧師，精通多種法術，並且知識豐富，在看出天象有異後，決定找出敵人的眞面目。

默曼德瑪斯（Murmandamus）：在古老的傳說中曾經帶領臣服在其下的黑暗精靈四處征討的英雄領袖，最近卻又從黑暗精靈的記憶中復活，高大、強壯、俊美毫無缺點，擁有邪惡的魔法力量，手下有一群連死亡也無法征服的黑衣殺手，其背後更有難以想像的強大邪惡支援。

穆拉德（Murad）：黑暗精靈一族中強大的領袖，是默曼德瑪斯的得力助手，他的舌頭是爲了表示對黑暗的效忠而自行割去的。

拉克萊爾（Locklear）：某個鄉下男爵最小的兒子，被送到克朗多的宮廷中鍛鍊，其後和吉米成爲共患難的好友。

至上者（Uprightman）：克朗多地下犯罪組織的首腦，除了少數的親信外，沒有人看過他的眞面目，同時也是吉米未曾謀面的父親，控制著克朗多地面的所有犯罪行爲，也是下水道一切事物的主宰。

加米娜（Gamina）：具有強大心靈力量的小女孩，一出生即被視爲惡魔而被村人放逐，後來被另一具有特殊能力的老人帶至帕格利用傅利克公爵遺囑所建立在星港（Stardock）的魔法師學院收容。

黑衣殺手（Black Slayer）：默曼德斯手下的一群把靈魂獻祭的戰士，一旦被人殺死後就會變成毫無恐懼、力大無窮的僵屍，除非立即挖出他們的心臟，否則在他們變成僵屍後，除了火焰和強力的魔法，沒有任何的力量可以阻止他們從血泊中繼續站起來。

故事內容

某一天晚上三隻手吉米又在克朗多進行一些見不得人的勾當，不幸他卻發現了一些黑衣的神秘客意圖要刺殺阿魯沙，吉米違背了至上者的命令先將這些黑衣人的行蹤告知阿魯沙而沒有報告盜賊公會，同時也遭到盜賊公會內部臥底的黑衣殺手的同伴追殺，至上者與阿魯沙合作掃蕩了城內的黑衣殺手，阿魯沙懷疑這些人與以死亡女神琳斯．克拉格瑪（Lims-Kragma）的廟宇爲基地的殺手組織--夜鷹有關（Nighthawk），因此召來了死亡女神的大祭司，但……那個瀕死的黑暗精靈大喊道：〝默曼德瑪斯！幫助你的僕人吧！〞…那個死亡的屍體突然站了起來，一步一步的向著大祭司靠近，大祭司直直的站著，整間房間的人都感覺得到她身上散發著能量，她伸出手指著那具死屍〝停止！〞黑暗精靈果然停了下來，〝以死亡女神之名，我命令你服從！你已經身處死亡管轄的範圍，你必需接受她的命令！以她的力量我命令你退後！〞黑暗精靈遲疑了一下，隨即以出人意料的速度扼住了大祭司的脖子，它用空洞、遙遠的聲音嘶喊道：〝不要打擾我的僕人，女祭司！如果妳這麼喜歡你的女神，那麼就投入她的懷抱吧！〞，大祭司抓住了那怪物的手，瞬間藍色的火焰從它的手中蹦出，它一邊發出痛苦的呼聲，一邊輕易的把她丟向阿魯沙身旁的牆壁，大祭司轟的一聲撞上石牆，軟攤在地上…〝逃吧！西方的王呀！但你將再也無法逃過我忠心的僕人！〞那怪物的聲音又再度響起；似乎又得到更多的力量，那怪物四週的守衛全被震開，那些守衛也撞倒了克朗多公爵--阿魯沙身前的侍衛，那怪物終於有機會站直著面對阿魯沙，現在它全身上下都覆蓋著鮮紅的血腥，它的臉上滿是各種的傷痕，臉頰上的血肉寸寸翻開，把黑暗精靈的臉變成一張不變的、邪惡的笑臉；一個守衛勉強起身，一劍打碎了它的右手，那怪物一轉身，單手扯出了那可憐守衛的喉管，它的右手毫無用處的垂著，透過鬆開、破碎的嘴唇那黑暗精靈用一種濕濕黏黏含混不清的聲音說：〝我以死亡壯大我的力量！來吧，你們將成爲我的力量之源！〞

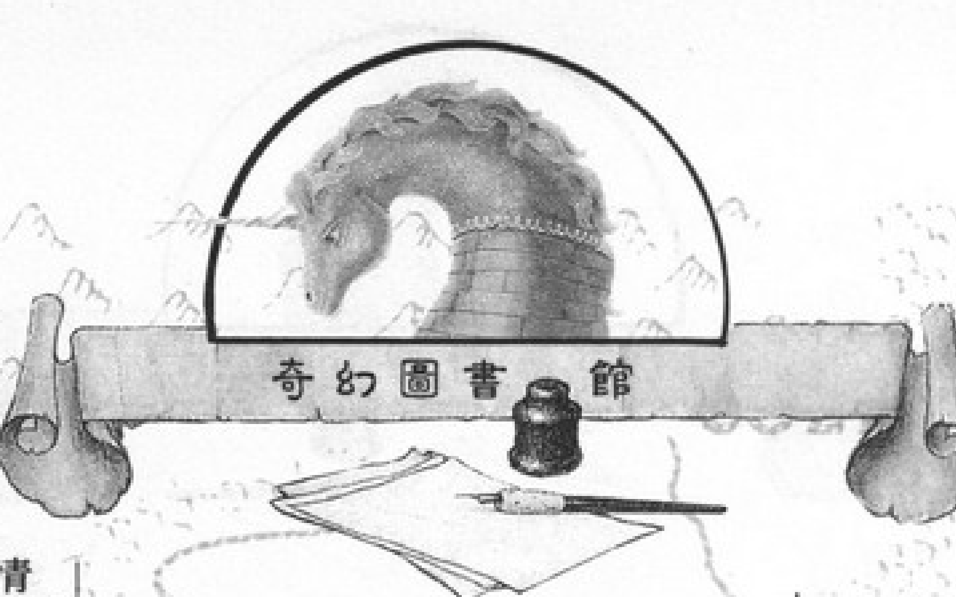
摘自●銀刺
第四章－Plots

直到吉米找來了〝白衣之尚〞（Sung the White）--純淨一切的醫療之神的牧師那坦，才消滅了這個拒絕死亡的怪物；因爲吉米違背了至上者的命令，他被逐出了盜賊公會，阿魯沙另一方面卻和吉米的生父--至上者達成協議，把吉米收留爲他的隨從。在阿魯沙和阿妮塔的婚禮上，一枝本來瞄準阿魯沙的箭卻射中他的至愛--阿妮塔在染了劇毒的箭下奄奄一息，大魔師帕格把阿妮塔的身軀封入時間暫停的結界中，阿魯沙帶著勞瑞、吉米，而他的手中只有〝銀刺〞這個毒物的名字，懷著一絲希望，不顧路上遭到狙擊的危險，阿魯沙一行人前往現存最大的知識寶庫--智慧之神埃夏普的修道院…。

即使逃過了路上的重重阻擋，阿魯沙一行人在有著神聖法術保護的修道院中仍然無法安心，默曼德瑪斯的強大魔力仍然穿透了層層的防護，威脅阿魯沙一行人的生命，幸好最後埃夏普的牧師們仍然驅走了這些魔物；修道院院長告知蛇人牧師有一個流傳許久的預言〝當火之十字照耀夜空之時，奪去西方之王的生命，至上的力量就隨之降臨。〞而這西方之王又被稱作〝黑暗的剋星〞，阿魯沙也許就是這預言中提到的西方之王，而有某種力量想要完成這個預言，同時多明尼克神父也找到唯一與銀刺有關的記載，上面說它是屬於精靈的物品，阿魯沙一行人又必需前往艾爾凡達，希望能從精靈身上得到資料，臨走前，院長交給阿魯沙一個護身符，它可以防止持有者再被魔法追蹤或受到魔法的攻擊，而神父多明尼克則前往帕格所在的星港魔法師學院，希望讓帕格知道有強大的魔法力量入侵美凱米亞。

阿魯沙一行人在依柳斯（Yilth）小鎭又再度遭到攻擊，勞瑞的傭兵朋友羅德加入了他們的隊伍，而身負滅族之仇的屠龍者巴魯也爲了找尋追殺阿魯沙的黑暗精靈穆拉德而和他們同行；另一方面帕格請學院中能夠看見未來的老預言者觀看敵人的眞面目，他看到了血腥屠城的景像，而眞正的敵人竟然能夠穿透了時空的阻隔，從尚未實現的未來攻擊這老人，老人失去意識的前一刻說出的話竟是凱拉溫大陸上最古老的語言，帕格爲了弄清眞象，帶著多明尼克神父一同前往另一個世界調察事情的原委；而阿魯沙也從精靈口中得知銀刺的解藥深藏在黑暗精靈勢力範圍的中心--魔瑞林湖（Moraelin），而很明顯的，默曼德瑪斯一定能在那裏設下森嚴的守衛，並且確定西方之王再也不能離開那黑色的湖邊。

帕格一行人喬裝成凱拉溫



的住民，並且再度與法師聯合會接觸，卻被幕府手下的法師給拘禁了起來。對他們嚴刑拷打，最後帕格用下級魔法（不受上級魔法障壁限制）逃出虎口，並且幫助埃清達天皇除去了意圖取而代之的幕府，帕格並且獨自一人前往凱拉溫極地的冰原，想要找到夢中的景象，探究一切亂象的來源。

阿魯沙一行人抵達了魔瑞林湖，又藉著吉米的機智躲過了致命的陷阱，並且在湖中找到了銀刺--這種既是毒藥，也是解藥的奇妙植物；在回到克朗多的途中果然遭到了黑暗精靈與人類叛徒的攔截；巴魯利用黑暗精靈崇尚勇氣的特點，要求穆拉德和他單挑，在勢均力敵的戰鬥中巴魯僥倖殺死了穆拉德，並且挖出他的心臟讓他再也不能復生，而首領被殺的景象使得黑暗精靈不禁退卻，而這也替阿魯沙一行人爭取了時間，使他們得以逃出生天。

帕格在凱拉溫的冰原下發現了一片巨大的森林，精靈族中保留最多凡爾哈黑人知識的精靈長者（ Eldar ），告訴帕格天象已現，他必需要在這裏學習一整年的知識以獲得足以和敵人對抗的能力；而默曼德瑪斯則因爲手下大將的死亡而必需將南侵的計畫延後一年，但，該來的，還是會來…。

▶塞散農的黑暗 (Darkness at Sethannon)

人物介紹

布里安娜（ Brianna ）：阿曼加（ Amengar ）古城的前任守護者，戰鬥技巧高超的女性，在她的身上馬丁終於找到他追求已久的愛情。

神論艾爾（ Oracle of Aal ）：宇宙中知識最豐富的古老種族，能知過去未來，卻無法使目前居住的星球逃脫冷卻的命運，幫助帕格尋找黑魔法師馬可洛斯。

蓋（ Guy ）：消失了一年的拜斯泰拉公爵，再度出現的時候已經變成了阿曼加古城的最高指揮官。

默曼德瑪斯的黑暗大軍正逐漸的集結，也因此阿魯沙的死變成使預言完成，黑暗大軍獲勝的關鍵；殺手們不斷的埋伏、偷襲，從克朗多的下水道計劃暗殺，甚至還意圖派遣一名長相與阿魯沙完全一樣的刺客行刺，雖然這些殺手都經由至上者和阿魯沙的合作而被消滅，但大爲震怒的阿魯沙手下令在夏日慶典的時候對全克朗多進行戒嚴，封鎖一切進出的船隻人物，民怨四起，阿魯沙陷入了進退維谷的狀態……。

指揮官走上前去，一把扯掉了身上象徵階級的紋飾，說道：去找另一個人來懲罰這城市吧！阿魯沙．康東印，……你自己去找人在深夜，漆黑的街上重新控制這個瀕臨暴動邊緣的城市吧！我的人不會去做的……。

摘自●塞散農的黑暗
第三章－Murder

阿魯沙更進一步的要公開在琳斯．克拉格瑪的神殿中審訊犯人，一名夜鷹公會的殺手混了進去，將一支匕首插入了阿魯沙的身體，狡猾的阿魯沙乘機詐死，並利用面貌相同刺客的屍體騙過了所有的人，爲了了解自己在預言中所扮演的角色，阿魯沙秘密的向北方進行。帕格完成了精靈長老們所給他的一年學業，回到美凱米亞與湯馬士會合，一同前往其它的世界尋找神論艾爾以得知與邪惡力量對抗的方法，湯馬士呼喚來一隻名爲瑞爾絲（ R-yath ）的巨龍，兩人騎乘這隻巨龍前往宇宙的另一站。神論艾爾依照慣例要提出一個要求後才肯回答問題，神論艾爾因爲所居住的星球太過衰老，要求帕格幫他們找到一個新世界，神論艾爾平日都是寄生在他人的心靈中，而那個寄主也必然會發瘋，神論艾爾也希望帕格能提供她一個新的身體；帕格答應了她的要求後所得到的答案是…〝找到黑魔法師馬可洛斯！〞

吉米和拉克萊爾發現阿魯沙的死訊有異，經過一番考慮後，吉米決中途和阿魯沙會合，而馬丁也接收到一份秘密訊息要他到亞本（ Yabon ）的〝北方人〞旅店會合。

帕格在巫師之島上的城堡中找尋馬可洛斯，但馬可洛斯最忠心的僕人加塞斯（ Gathis ）告知他也感應不到馬可洛斯的存在，於是兩人決定前往死亡女神的領域繼續他們的尋找；途中他們經過了〝逝去之神的城市〞（ The Cith of the Dead Gods ）和〝迷失之神的神殿〞，他們看到了…。

〝湯馬士說道：當時這些神仍然是很年輕的，而凡爾哈黑人已經是很古老的種族了，那是一個新秩序的誕生和一個舊秩序的沒落；那些存活下來的神的確是很強大的，埃夏普所率領的百位神祇當中，只有十六個存活了下來，十二個下級神，四個上級神，而其它的就躺在這裏了…〞

摘自●塞散農的黑暗
第七章－Mysteries

死亡女神告知馬可洛斯的行蹤連她也不清楚，而全宇宙只有一個地方是在死亡女神所不能及的地方，〝永恆之城位於時間邊緣，已知宇宙盡頭的地點〞。

阿魯沙在亞本的旅店中意外破壞了默曼德瑪斯召募攻城工兵的計劃，也因被人認出身份而必需殺人滅口；阿魯沙決定要冒充傭兵加入默曼德斯的大軍；路上卻遇到了對抗黑暗大軍的同盟，在〝敵人的敵人就是朋友〞的前提下阿魯沙一行人先行去探尋這些盟友，不料他們所意料的盟友竟然將他們一路押至阿曼加古城；在那裏--一個全民皆兵，建築堅固的堡壘中，他們竟然遇到了大海盜阿蒙斯和拜斯泰拉公爵，在大軍兵臨城下的情況下，一伙人暫時捐棄成見，一同爲守城而努力；馬丁則與布安娜陷入熱戀，但不管阿曼加這座孤城有多堅固，也不可能在默曼德斯的五萬黑暗精靈、成千的

奇幻圖書館

巨人、地精以及人類傭兵，和他的邪惡魔法下堅守足夠長的時間；而默曼德瑪斯又封鎖了一切和南方艾爾王國連絡的通道。爲了阿曼加古城中人民的生存，馬丁、勞瑞、羅德等人決定冒險穿越封鎖線，請求援軍前來支援；而默曼德瑪斯毫不留情的把自己手下的鮮血潑灑在阿曼加的四周，在懸殊數目的攻防戰中，堅固的阿曼加也漸漸不足，拜斯泰拉公爵日夜期待的援軍卻還音訊全無；戰況由慘烈的攻城轉爲逐屋逐街的巷戰，戰場由城外退至城內，再退至第二道城牆，黑暗精靈的屍體散落四處，但血的力量和黑暗魔法正一步一步的侵蝕這座久攻不破的城池……。在退無可退的情況下，蓋一面經由地道疏散城中的人民，一邊啓動阿曼加最後的防衛機制--一聲山崩地裂的巨響中，地底的油源和火藥礦（naphda）一同被點燃，黑暗大軍屍橫遍野，但默曼德瑪斯和無法抵擋的黑暗攻勢仍然穿過烈火，向南前進。

另一方面馬丁的突圍小組突破了重重的哨站，但與他們一起經過多次歷險的傭兵羅德在路上爲抵擋追兵而犧牲了，他們雖然找到了矮人的聯軍，但阿曼加卻已失守…

阿曼沙和剩下的阿曼加居民向南方逃亡，他和拜斯泰拉公爵並且意圖說服高堡（Highcastle）的衛戍部隊一同疏散，但過於自信的高堡公爵所引以爲傲的堅強防守工事一樣的被黑暗大軍吞沒；阿魯沙一行人日夜不停的向南飛馳，一路上他們帶走了所有的糧食，帶不走的就地焚毀，終於抵達塞散農後他們疏散走所有的非戰鬥人員，並且召集全艾爾王國的武力集中此處，而在兵力到齊前，他們還必須堅守漫長的兩星期…

帕格和湯馬士在永恆之城中遇到了各種敵人所設下的妖物、陷阱，最後卻因一時的疏忽和被剝去法力的馬可洛斯一起困在永恆之城中花園內的時光倒流陷阱，帕格靈機一動施法加速回到時間的開端，當時間越過了太初之始後，又開始正常的流動；而在這一段時間中，帕格從湯馬士的記憶中明白了一切的根源：當混沌之戰結束後，凡爾黑如人被放逐到另一個宇宙中，而且失去了回家的通道，他們的怒氣轉變成單純的毀滅，一個又一個的星球步向死亡，其它弱小的種族聯合起來對抗他們，起初些弱小的種族們不堪一擊，但慢慢〝宿敵〞的行動被他們減慢了下來，而其中有一個叫做人類的種族致力於研究離開這裏的方法，不久，通往其它空間的門被打開了，人類找到了他們的天空，所有的種族穿過這些門，分散到不同的空間與時間去，而凡爾哈黑人一直想要回到美凱米亞的原因是，他們爲了失敗的那一天所準備的末日武器--生命之石（Life Stone）它可以吸走整個世界上所有生物的生命能源，並且交給凡爾黑如人利用，一但被啓動，整個美凱米亞將成爲死域，而全宇宙也將重新落入凡爾黑如人的支配……，馬克洛斯帶領著這群人經由時空之門回到了塞散農，阿魯沙也率領守軍奮力抵擋闇之軍隊，帕格把阿魯沙帶入地下，也就是生命之石存放的地方，馬可洛斯把阿魯沙的護身符和配劍鑄成一把破魔劍，交代阿魯沙阻攔默曼德瑪斯的入侵，而馬克洛斯則和帕格一同防守時空之門，湯馬士和巨龍瑞亞絲則負責防守生命之石，地面上的默曼德瑪斯從雙方的死亡中汲取足夠的力量後準備啓動生命之石，阿魯沙的破魔劍卻讓默曼德斯死在他野心之前，但默曼德斯以自己生命的能量短暫的打開了時空之門；達肯科印--虎之帝王，再度回到了美凱米亞的土地，湯馬士力戰之下，將達肯科印刺死在生命之石上，但末日武器卻已被部份啓動，一瞬間令人恐懼的凡爾黑如人又重新飛翔在美凱米亞的天空中，但在一切都已絕望的情況下，生命之石卻將這些凡爾黑如人禁錮在生命之石中，這種無法解釋的奇蹟拯救了全部的人；在戰場上失去戰意的闇之大軍四散奔逃，和平重新降臨了美凱米亞，生命之石的秘密也重新埋入塞散農的地底，神諭艾爾進駐了瑞亞斯力戰瀕死的身體，負起了守護生命之石的職責，避免它再受到任何的干擾……

其它資料

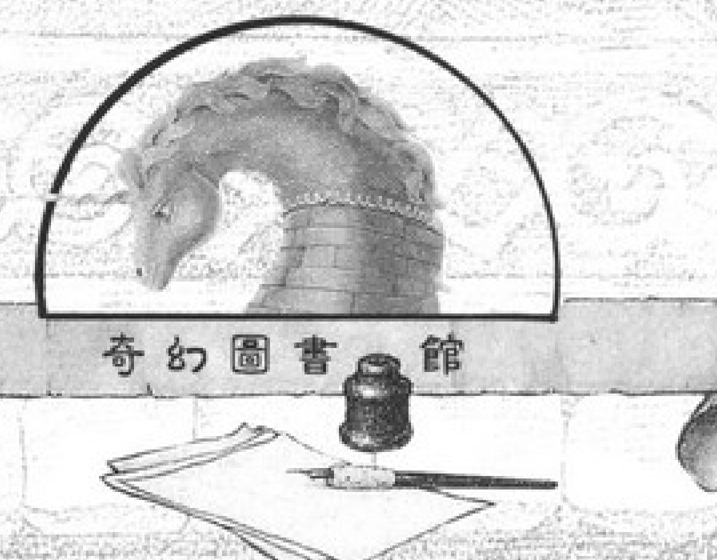
- Magician：The Author's Preferred Edition（合訂本）
  精裝
  書號：0-385-42630-5
  美金 22 元
- Magician：Apprentice
  平裝
  書號：0-553-26760-4
  美金 4.95 元
- Magician：Mater
  平裝
  書號：0-553-26761-2
  美金 4.95 元
- Silverthorn
  平裝
  書號：0-553-27054-0
  美金 5.5 元
- Silverthorn
  精裝
  書號：0-385-19210-X
  美金 22 元
- A Darkness At Sethanon
  精裝
  書號：0-385-19215-0
  美金 22 元
- A Darkness At Sethanon
  平裝
  書號：0-553-26328-5
  美金 5.99 元
- Prince of the Blood
  平裝
  書號：0-553-28524-6
  美金 5.5 元
- The King's Buccaneer
  精裝
  書號：0-385-23625-5
  美金 20 元

……………………………………

時空裂隙之戰系列在美國在出版商是 Bantam Spectra，在國外有管道的人可以自行採購，該公司的地址是

Bantam Books 2451 S. Wolf Road Des Plaines, IL60018

而Bantam公司在臺灣的代理商是來來圖書有限公司，而且除了店內的現貨外，他們也提供代購的服務，不過該項服務是隨著該公司要大批從國外



進書時所附帶提供的，所以他們無法保證收到書的日期，以筆者個人的經驗來說，從訂書到收書只要一個多月，算是相當快速的了，而該公司的收費還算相當合理的，筆者上次訂了兩本精裝書（一本換算成臺幣約 500 元以上），三本平裝書也才不過一千七左右，讀者若是方便的話在這裏訂書會比較划算，該公司的地址和電話：

臺北市羅斯福路三段 271 號 4 樓

（02）363-4265

（02）362-9765

FAX：（02）362-5365

敦煌圖書公司則也有現書供應，版本則有英國Graften出版和美國Bantam出版的，不過只有封面不同，內容則沒有差異，不過如果要在該公司訂書價錢可能會相當高，因為該公司是特別為訂書者去下訂單，中間過程局外人不大清楚，加上代辦費和運費，以筆者上次的慘痛教訓，六本平裝書，空運，花了超過六個月的時間才收到書，三千多耶！不過若是有現書的話，在該公司買會比較方便 -- 不用等嘛！該公司的電話如下：

總公司：（02）537-1666

中山店：（02）523-8711

天母店：（02）874-2199

內湖店：（02）790-1932

台中店：（04）326-5559

台南店：（06）229-6347

高雄店：（07）561-5716

據說新學友書局也有，不過筆者自己沒有去過，讀者們可以自己試著去找找看。

Fantasy Library 是個新成立的專欄，它需要讀者的意見才能不斷的改進、成長，期待你們的意見，下次再見！

深入的研究

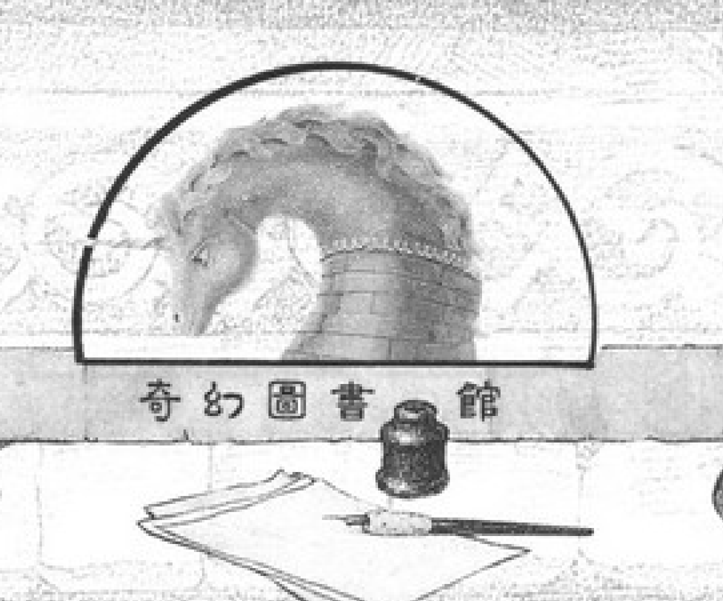
這一系列的小說中有許多獨特，值得特別討論的地方，現在就讓我們來仔細的看一看：

龍（Dragon）：這系列小說中對龍的評價可說是十分高的，在一般人的觀念中龍是邪惡、醜陋，拿來讓屠龍騎士建功的大笨蟲，最典型的就是AD&D中的龍槍（Dragon Lance）系列中克萊恩上的龍都是邪惡的化身，而一般 AD&D 的系列中對龍的設定是分為紅、藍、綠、黑、金五種，其中只有金龍擁有較高的智慧，能夠和人溝通和施法外，其餘的四種大都是應法師召喚而來的低智慧生物，充其量只能叫做大蟲；反觀這書中的龍，牠們不但擁有各種特異無法歸類的龍之魔法，自由穿越各空間在宇宙中自由飛翔的能力，能和人心靈溝通的能力，更可以自在的轉變形體，混跡在人群之中；而且牠們雖然表面冷酷，內心其實相當重感情，馬可洛斯和瑞亞結成好友是一例，而瑞亞絲（Ryath）之所以應湯馬士的召喚而來，並不是因為懼怕他的能力，而是因為湯馬士曾在瑞亞（她的父親）臨終前和他作伴；像這樣的龍儼然是位居進化頂點的生命型態，這小說中對龍的設定倒是跟永野護（MAMONU NAKANO）的五星物語頗有異曲同工之妙。

簇朗尼（Tsurani）帝國：因缺乏金屬才入侵美凱米亞的好戰帝國，小說中的設定是他們的士兵都穿著由強化樹脂製成的護甲，使用相同材料的武器，極重榮譽而且不顧自己的安全，以服從為絕對天職；這樣的帝國很明顯是在暗示日本或是說以日本為藍圖構想出來的，單就名稱來看，Tsurani 很明顯的是由日語中的津波（海濤）這個字的發音（Tsurani）所改過來的，而帝國中仍然有像日本幕府時代的賤民階層，社會階層的差異也是一樣的大，他們的帝王也同樣是半人半神的身份，名稱如果直譯的話（Light of Heaven）也可翻作天照帝，跟日本天皇傳說中是天照大神的化身十分類似，政治制度也同樣是由一位大將軍總體主導政事，也因此筆者把這位大將軍的名稱Warlord 翻成幕府；有興趣的讀者不妨仔細注意一下書中對簇朗尼帝國的描寫，就可以知道美國人對日本的想法了。

上級魔法與下級魔法（Greater path & Lesser path）：上級與下級魔法間最大的不同是下級魔法通常需要一些觸媒裝置的幫助才能施展，而上級魔法則是直接利用空間中的能量，美凱米亞上只有下級魔法而沒有上級魔法，凱拉溫則相反，一般看起來似乎是上級魔法較為強大，但它在使用一些魔法裝置時就為顯得相當笨拙，而下級魔法因為幾乎都是使用自身的力量，所以一些心靈系的法術就是他們比較擅長的地方；但帕格所說的一句話可說是為法術的定義下了註解：魔法並沒有上下級之分，關鍵是在施法者的資質。後來的"血之皇子"和"國王麾下的海盜"中作者就塑造了一個叫做奈可的人物（Nakor）對魔法的看法更為開放，在以後有機會的時候會再特別介紹這個有趣的人物，好奇的讀者不妨自行讀讀這個人物。

精靈（Elf）：在這一套小說中在對凱米亞古代傳說和現代的傳奇中都扮演著很重要的地位，精靈本身又再分為四個不同的種族，而這樣的分野是因為混沌之戰後精靈對自身命運所做出的選擇，Elf 的選擇靠自己的力量去建立自己的家園，被稱做 Mordhel 的黑暗精靈選擇追求黑暗的力量，而被稱做 Glamredhel 的精靈覺得要靠武力方足以自保，因而利用其它世界的科技建立了阿曼加（Amengar）和沙・沙苟斯（Sar-Sargoth）兩座易守難攻的堡壘，但剛完工不久 Glamredhel 就被 Moredhel 滅族，而僅存的 Glamredhel 也喪失了所有的文化，變成了野蠻人，而稱做 Eldar 的精靈長老因為是最接近凡爾黑如人的僕人，所以他們也擁有僅次於他們主人的知識與力量，他們則是一直在為了避免凡爾黑如人回到這個宇宙在做防備，這系列的小說對精靈的分類是筆者所知分



類最詳細的，AD&D系列只有分成Darkelf一種而已；另外還有一點十分有趣的觀點，就生物學的觀點來說，以黑暗精靈那麼長壽的種族，生育率應該很低，相對的來說，他們應該比重視自己的生命，可是故事中的精靈和黑暗精靈都常常發生戰爭，這樣不是很奇怪嗎？

神祇：在這些小說的宇宙中，神祇只不過是較高級的生物而已，遇到比祂強的生命一樣會逃，一樣會死，就像凱拉溫上的神祇竟然是別的空間逃過來的，美凱米亞上的神則是混沌之戰後僥倖存活下來的生物，像軍神Tith-Onaka因爲是兩個與戰爭有關的神受重傷後合體的，所以又稱作雙面戰神；單只是美凱米亞上的神祇就有十六位；智慧之神埃夏普，醫療潔淨之神Sung the White，大自然之母Killian，死亡女神琳斯．克拉格瑪，只不過美凱米亞上神祇的四分之一就已經在小說中佔了十分重要的地位，可惜的是在"叛變克朗多"中並沒有好好利用十六個神祇，十六個神廟中的祝福只有上中下三個等級，如果能針對十六個神祇的特性設計出十六種不同的祝福效果應該會更有趣才對。

凡爾黑如（Valheru）：他們算是小說中的UBG（Ultimate Bad Guy），作者把他們塑造成一切按照己意爲之的強大種族，不但他們一生下來就要被丟到野中求生，而他們之間也完全沒有倫常的概念，我們從他們互相之間的稱呼就可以看得出來"Father-husband，Daughter-wife，Brother-son"，這很明顯的是亂倫的產物，作者一直強調的是凡爾黑如之所以邪惡是因爲他們毫無人性，一切都把自己擺在第一位，但相當諷刺的是最後凡爾黑如人就是因爲艾沈．舒加獲得了人性，阻止他們使用生命之石才會滅亡的。

黑魔法師馬可洛斯（Macross the Black）：他算是小說中最神通廣大的人物了，不但可以自由穿梭時空，永生不死，而且還能知過去未來，他的存在地位似乎直逼造物主本身，但他的永生不死帶來的是寂寞，他的通天本領帶來的是孤獨，知道的太多，卻沒有人可以分享，就像時空裂隙被關閉後馬可洛斯明知自己會被抓走，卻不能告訴帕格，非要等到帕格找到他才行；長生不老和通曉一切也有他不好的一面，不是嗎？

湯馬士和艾沈．舒加：小說中把他們兩個塑造成時空中的孿生兄弟，也就是說兩人在時中互相影響，艾沈．舒加受到人性的影響才佰阻止生命之石被啓動，也因爲這樣人類才得以生存，也才有湯馬士的誕生，而也因爲有艾沈．舒加的影響，湯馬才會具有神力，而美凱米亞也才會逃過毀滅的陰影；這樣在時空中構成一個沒有起點的環，而關鍵則是在艾沈．舒加的那一套戰甲，但仔細想一想，艾沈．舒加怎麼會知道要留下戰甲？若是說受到湯馬士的影響，可是湯馬士那時根本不存在也還沒穿上那戰甲呀！這麼樣的漏洞或是叫Paradox--矛盾就有些類似電影「似曾相識」中男主角送給女主角的錶一樣；那隻錶是現代的女主角交給男主角的，而男主角又把錶送給過去的女主角，那麼，這隻錶是哪裏來的？

戰爭場面：這可以算是作者描寫的最精的部份，不管是克里狄被蔟朗尼包圍時，或是阿曼加被闇之大軍攻擊時，都是極爲吸引人的時刻，攻守雙方的戰術不斷改變，像包圍阿曼加時攻方無法靠近城牆使用攻城梯，於是改用活動的攻城塔，守方就用火攻來燒毀這些攻城塔和裏面的士兵，攻方下次就在攻城塔塗上不易燃的塗料，守方的外牆被突破，就改利用每一間房屋特別設計的屋頂，讓弓箭手在上面射擊在街道上毫無掩蔽的敵人，等到實在擋不住了就退守內城，並且引爆外城的所有火藥，敵人葬身火海之中，這種戰術的安排讓玩慣"危城爭霸"的筆者感到十分的過癮。

結局：在拉拉雜雜的談了那麼多之後，來看看這個三部曲最後的結局好了，十分令筆者失望的是，最後拯救美凱米亞的竟然是一個沒頭沒腦的奇蹟，原來應該幫助所有凡爾黑如人的生命之石最後竟然莫名奇妙的把所有的凡爾黑如人都收進自己裏面，雖然作者解釋是因爲湯馬士的劍插入生命之石而且生命之石只有部份被啓動才會有這樣的結果，這這這未免太扯了吧！大家拚死拚活最後竟然要靠一個巧合來把邪惡擊敗，唉！這樣的結局實在是一個很大的敗筆，讓一路從前面看下來，期待最後善惡大決戰最高潮的讀者感到十分的失望。

生死觀：最後，我們就來談談一個陰暗的話題--死亡，衆所週知的是，一個作家常常會捨不得處死自己筆下所創造的人物，在這漫長，超過十萬字的三部曲當中，正義的一方死亡的角色只有三個人：傅利克公爵、傭兵羅德和帕格初戀的情敵，公爵的隨從羅蘭，而邪惡一方相對就很不公平了，眞正算得上有露臉，大家有印象的壞傢伙只有死掉默曼德瑪斯一個（穆拉德是個啞巴，沒說過話，誰會對他有印象？被吊死的慕府不過是個跑龍套的小角色。）這樣的專挑風頭不太健的角色，或者說沒有人會喜歡的角色處死固然不太合理，可是讀者也還能接受，但是爲什麼在"叛變克朗多"中作者一改風格，狠心的作掉一個遊戲中重要的主角--Gorath，他的形象是筆者在這麼多的RPG中最喜歡的，因爲大家自始至終都誤認他是叛徒，一直不斷的嘲諷他，輕視他，而他卻默默的承受這一切，不多做辯白，只是一直和大家出生入死，不斷的證明自己是清白的，可是遊戲最後還是安排Gorath不愼碰觸到生命之石，爲了避免自己被凡爾黑如人控制，要求另一個主角歐文殺了他；這樣的安排害筆者也跟著難過了好久……

【科·幻·空·間】

星艦奇航記 上



編者前言／LUCIFER

最近幾年市場上推出了一些STAR TREK的電子週邊產品，包括INTERPLAY製作的STAR TREK:25TH ANNIVERSARY，STAR TREK:JUDGEMENT RITES，以及由SPECTRUM HOLOBYTE製作經年的STAR TREK:THE NEXT GENERATION，隱隱然STAR TREK的熱潮也開始進入了電腦這個新的電子媒體中，身爲科幻迷一份子的筆者一直很希望能夠在原本就對科幻有良好接受度的電玩一族中，可以看到一股科幻的熱潮，因爲筆者一直認爲〞没有今日的夢想，那來明日的開創！〞；因此在〞幻象雜誌〞第一次看到這一系列精采的文章時，就一直想把它和〞軟體世界〞的衆多讀者一起分享，但因爲俗事纏身，一直沒有著手進行，直至今夏才因緣巧合的和〞幻象〞取得聯繫，剛巧長期在美國深造的葉李華先生也正在國內，筆者也同時和他取得了聯繫，在這裏要謝謝葉先生慷慨授與〞軟體世界〞刊載權而不另外計較版權費之事宜，也同時感謝〞幻象〞的編輯張敏敏小姐熱情的提供資料。另外因爲寫作時間的關係可能會有一些年份上的問題，筆者也將盡力校正，也可能會有一些最新的資料不及加入文中，但這些都不會損及這一系列文章的精采性及珍貴性，現在，就請讀者好好的欣賞吧……。



過去、現在及未來

隔了十年，由螢光幕登上大銀幕的寇克艦長等一干船員無可避免地蒼老了，甚或肥胖了，正如我們也會隨歲月而改變一樣，但是在他們不再年輕的外表之外，寇克升了將軍，仍是那樣精幹果決；史波克依舊滿腦子邏輯原則，但更具人性；麥考伊更像飽經風霜的老練醫生了，雖然嘮叨如故……在忠實影迷的心目中，他們是那樣熟悉而親切，一如多年不見的老朋友。

在其後十年中，『星艦迷航記』又陸續拍了四部續集，不但主角人物仍是電視上的原班人馬，在內容上也完全承續著電視影集的原始精神。

『星艦迷航記』和『星際爭霸戰』其實都是非常不理想的譯名。『星際爭霸戰』這個譯名完全違背了這部電視影集的基本精神 -- 正如片頭所述，星艦企業號在太空中從事的是和平的探索任務，哪理是要爭奪什麼霸權。至於電影片集一概冠上『星艦迷航記』的總片名，也未免太委屈企業號了，難不成堂堂星艦竟要從第一集一直迷航到最後一集？ Star Trek 的原義是星際之旅，在本文中我們把『星艦迷航記』改動一個字，電影及電視片集一律更名爲『星艦奇航記』，以求統一。

電視版及電影版的『星艦奇航記』在台灣很可惜並未引起廣泛的注目。其實，在科幻史上，Star Trek電視影集不折不扣是一部經典之作，迄今爲止仍是歷來電視上最好的一個科幻節目。『星』劇在美國 NBC 全國電視網播出了三年（一九六六年九月至六九年四月），在此之前，美國電視上幾乎不曾出現過針對成人而製作的科幻節目，數百萬觀衆是透過『星』劇首次接觸到科幻，許多人並從此成爲科幻影迷或科幻小說讀者。以一個全國性的電視節目而言，『星』劇當年播出時的收視率並不好（有論者以爲這是因爲它『走在時代的前面』），但是這部影集自一播出起便吸引了一群至死不渝的忠實觀衆。『星』劇在進入最後播映期之前，險些遭到停播，當時就是靠了這群影迷成千上萬封抗議信才得以延長下去 - 這是美國電視史上破天荒頭一遭，一個節目在觀衆的聲援下『敗部復活』。即使在『星』劇停拍之後，影迷始終熱情不減，他們在全美各地成立了影迷俱樂部，發行影迷雜誌，每年舉行影迷大會…這群影迷以及『星』劇重播時（以及後來發行錄影帶時）吸引來的新影迷的熱烈支持，使『星』劇的聲望維持不墜。『星』劇影迷的忠心耿耿，使英語增加了一個詞彙 Star Trekker 或

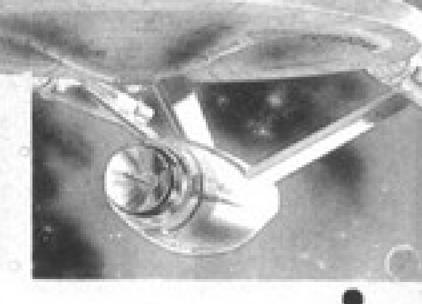
／呂堅平／葉李華

●一段歷史

『無垠的太空，人類最後的邊疆。星艦企業就正在從事爲期五年的探險任務－－她將探索新的世界，尋找新的生命形式及文明，勇敢地航向人類前所未至的宇宙洪荒。』

以上這一段話是否讓你感到十分熟悉？這正是華視在西元一九七七年播映的美國電視影集『星際爭霸戰』（ Star Trek ）的片頭語。很多人或多或少看過幾集，但並沒有留下深刻的印象。也許是片名翻譯的太差，許多人一看到又是『爭霸』又是『戰』，就以爲那是給小男孩看的太空神話，因而不會給予太多的注意。似乎只有典型的科幻迷（在臺灣是典型的稀有族類）和一向滿腦子機器人、死光槍的小男生才會成爲這部影集的忠實觀衆。但相信也有一些一向遠離太空船、機器人等硬梆梆玩意兒的軟調觀衆，『不小心』看了其中一集之後，十分訝異於影集中充份流露的人文精神，以及對人生哲理的深刻探討，而願意每個禮拜跟隨影集的主角們，在冷冰冰的太空中探索宇宙奧祕以及人類的自我。於是艦長寇克、尖耳朵史波克和老骨頭麥考伊等人，漸漸成爲熟悉的人物。

一九七九年，隨著電影『星際大戰』所掀起的太空熱，國內電影院出現了另一部以太空及未來世界爲背景的電影 -- 『星艦迷航記』。『星艦爭霸戰』的忠實觀衆一眼就可以看出，廣告看版上那艘太空船正是久違的星艦企業號。到了電影院內，更令人驚訝的事發生了，熟悉的寇克艦長、科學官史波克先生、麥考伊醫生，甚至輪機長史考特、正駕駛蘇魯、領航官契可夫和通訊官烏乎拉等人竟然又一起出現在銀幕上，一個也不少。『星艦迷航記』上映時，距『星際爭霸戰』電視影集停止拍攝的那一年，已有整整十個年頭。



【星艦奇航記】

Trekkie（意思是 Star Trek 迷），也使得『星』劇在停拍十年之後，又在電影銀幕上復活了。

在美國，『星艦奇航記』系列電影一直擁有五百萬美元以上的賣座，其龐大忠實觀衆群的擁護持久而堅定。臺灣片商對這套片集向來不以電視影集原班人馬爲號召，因爲這部影集播映時並未造成轟動，而且臺灣觀衆向來抱持『電影是電影、電視是電視』的原則，不大願意花錢到戲院看電視影集的續集。但是在美國，片商卻是以電視影集的正宗續集爲標榜，觀衆到戲院要看的就是這些熟悉的老面孔。一九八九年推出的『星』劇第五集『終極先鋒』在強敵環伺（如聖戰奇兵、殺人執照、蝙蝠俠）之下，仍然保有五百萬美元以上的票房記錄。臺灣因爲缺少忠實的觀衆群，所以賣座不是很理想。

『星』劇影迷實在是少見的忠誠堅貞，他們的一片忠忱也換得了豐碩的回報。在『星』劇電視影集停拍將近二十年之後，原製作人又在一九八七年推出了一部電視續集『第二代星艦奇航記』（Star Trek : The Next Generation國內已有錄影帶發行，譯名爲『巡弋大奇航』），相當受歡迎。『第二代』的背景時間設定在二十五世紀，比原集往後推了兩百年，主角人物也完全換了一批人。看來『星』劇電影系列仍然可以無止盡的拍下去，即使有一天寇克艦長等人實在老得再也不能在太空中冒險了，他們還有下一代可以接替下去，一代傳一代，一代傳一代……

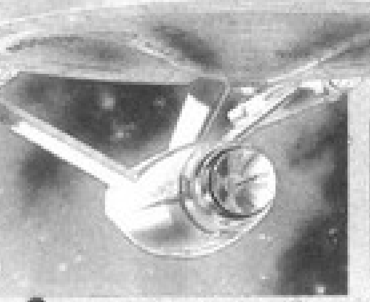
很多人很好奇，到底『星艦奇航記』有什麼魅力，能夠在影視市場上生存了二十多年，而且情勢依然『一片大好』。事實上現在『星』劇的創作理念與二十年前比起來並沒有多大的差異，甚至還可以說完全不離原先設想好的架構。這樣一個從二十多年前的理念出發，而且由當年演員演出的作品之所以能成功，必然有其獨到之處。

有人說，『星艦奇航記』的故事自成一部『虛構歷史』（ pseudo history ）。這句話其實有兩個涵義。第一，它也算是個悠久的歷史了。因爲它的原始電視影集二十多年前在美國 NBC 電視網上播出，電影片集從首映起迄今也有十年了，這些都是『歷史事件』，而且是影迷心目中的重大事件。最過貼切的莫過於第二個涵義：他根本就是歷史的一種。南美洲馬雅文化的歷史，在大衆心目中已經不存在了，因爲一般人極少有人記得這一段歷史，並且關心它，有的多半也只是站在學術解剖臺上，對解剖物的關注而已。所以無論這部歷史有多麼久遠、有多少可歌可泣的片段、有多少心靈的吶喊、又有多少英雄美人的浪漫故事，都已經不重要了。但是『星艦奇航記』剛好相反，到目前爲止，過去『星』劇的每一集都深深印在大群影迷心目中，各個角色的性格成爲討論的話題，大家關心寇克艦長的前途，星際艦隊指揮部成爲大家討厭的官僚機構……如果歷史的定義是“一群人所記得、所關心的共同過去，並且也將會不斷持續下去”，那麼，『星艦奇航記』的確是一部活生生的歷史。寫劇本的人不像是在創作，反而像是個『未來史』的史官，正繼續忠實地記錄著主角們的一言一行。

一九七六年九月，華府收到四十萬封來自民間的信件，信中一致要求將第一艘出廠的太空梭命名爲『企業號』，這正是這一艘太空梭名字的眞正由來。事實上，美國之所以能夠在登月計畫中止之後，重新開始另一次太空計畫，與『星艦奇航記』劇中一再鼓吹太空探險，多多少少也有些關係。過去的歷史當然能夠影響現在，而未來



企業號第二代船員



史爲求其實現，也必須對實在的歷史發生影響。就這一點而言，顯然『星艦奇航記』已經踏出第一步。

現在，就讓我們從頭開始詳細地回顧這一段歷史。

創世紀

羅丹貝利（Gene Roddenberry）一九二一年出生於德州的艾爾帕索。其實他怎麼出生的並不重要，重要的是他創造了『星艦奇航記』。他是劇情中二十三世紀銀河系的上帝。他創作『星艦奇航記』系列的過程正是一部不折不扣的『創世紀』。

羅丹貝利早年服役於美國陸軍航空隊，第二次世界大戰期間曾奉派至南太平洋從事戰鬥及偵查任務。就在這樣充滿刺激與挑戰的環境之下，他開始爲一些發行雜誌寫文章。戰後他在華盛頓從事飛航失事調查，然後轉到汎美航空公司，領導偏遠地帶的飛行任務。下一站，他搬到紐約，專飛加爾各答航線，並在哥倫比亞大學進修文學。在這段時間中，他曾因爲一次失事中的英勇表現獲頒民航獎章。後來他加入洛杉磯警局從事基層警務。成爲一名巡官的羅丹貝利仍不改其喜愛冒險的本性。他被分配到第一線，直接面對線民、吸毒者、毒販，以及妓女。這些經歷後來成爲他寫作社會寫實劇的材料，同時他也開始研究一直困擾美國社會的吸毒問題。這一連串的發展似乎還無法使人把他跟『星艦奇航記』連在一起。就在他在警界小有成就的時候，他開始以筆名發表電視劇本。他在警局的工作經驗使他成爲寫作警匪劇的個中高手，但眞正使他成名的還是一九六四年三月十一日發表的腳本，其中羅丹貝利將他的原始構想敘述如后：

「時間是在未來某時--要距離我們夠近，使得未來人物的習性和外表不會與我們相差太多，但也要遠到使銀河旅行成爲家常便飯……『平行世界』的觀念是決定整個『星艦奇航記』演出形式的關鍵，它假定在與地球相似的條件之下，其它世界會發展出與地球相似的社會及文化。這樣我們就能夠使用地球上的器物、地點以及服裝等表現出外星世界，而在有限的預算之內，製作出冒險動作的科幻影集。

同樣的，『平行世界』的觀念也使我們能夠經由一般觀衆熟悉的道具，展現出最富想像力的故事。」

經由這麼一個簡單而可行的構想，他寫出『星艦奇航記』的第一個腳本，並尋求播出的機會。第一段過程並不十分順利。一九六五年二月首集『籠』（The Cage）送至 NBC 試映，結果被拒絕了，理由是『太深奧』、『對電視而言太好了』。後來 NBC 給了羅丹貝利第二次試映的機會（這在電視史上還是頭一遭）。這一次試映的片名是『宇宙洪荒』（Where No Man Has Gone Before），來自片頭語的最後一句話。在試映會上，它造成了極大的轟動。更重要的是它很快的吸引了一群堅定而忠誠的『星迷』，使得『星』劇後來能一再『復活』，迄今二十餘年而不衰，成爲影視史上的一項奇蹟。這正是一個偉大歷史的開端--『星艦奇航記』就在星迷們的前呼後擁之下誕生了。

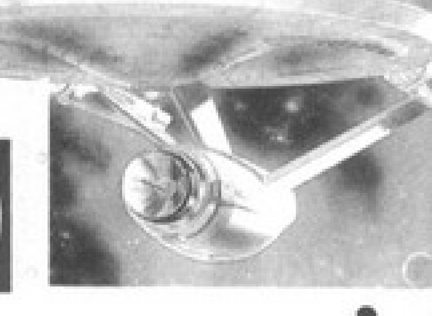
時間與空間

銀河三大勢力分佈圖

時間是二十三世紀，那時人類已經學會如何彼此和平相處了，地球本身也加入一個由銀河系中各民主世界所組成的泛銀河政治集團--星球聯邦（United Federation of Planets 簡稱『星聯』

▣中坐者：寇克。後排由左至右：史波克、蘇魯、契可夫、史考特、麥考伊、烏乎拉。





）。雖然星聯各成員都是愛好和平的，但是爲了自衛以及探索新世界，星聯仍然維持一支強大的武力 -- 星際艦隊（ Starfleet ）。其旗下的武裝星艦群專門執行星球間的各項任務。

當時的銀河系被劃分爲三大勢力範圍，其中之一是我們前面提到的星聯。另外兩股勢力與星聯敵對，他們分別是克林貢（ Klingon ）帝國與羅姆蘭（ Romulan ）帝國。望文生義，我們可以由其稱呼中的『帝國』字看出，這兩股勢力都是好戰的侵略集團。克林貢人第一次出現於電視影集第二十七集『仁義之師』（ Errand of Mercy ）中。他們是殘酷好戰的外星人，剛開始還人模人樣的，只是膚色較黑，而且男人普遍留鬍子。到了後來外形越來越醜陋，前額光禿腫大，有許多皺折，鬍子也由原來順溜的山羊鬍變成突張的張飛鬍。其語言聽起來也相當粗魯，每一句話都像是吆喝。這大概是爲了突顯其好戰本性吧！到了『第二代星艦奇航記』，也就是二十四世紀，他們終於與星聯和解，進而和平共存，甚至還加入星際艦隊（第二代企業號中的軍官渥夫正是一名克林貢人）。事實上克林貢人像極了地球上的斯巴達民族。他們全體上下形成一個堅強的戰鬥體，戰死沙場是他們最大的光榮，忠誠是他們崇高的美德。附帶一提，他們乘坐的太空船稱爲鳥形艦，寇克一行人還駕駛著一艘克林貢鳥形艦從事冒險（電影『石破天驚』和『搶救未來』）。他們的隨身武器是音爆槍。

羅姆蘭人也是好戰的外星人，其勢力範圍在我們銀河系的邊緣。他們的外形與瓦肯人（ Vulcan ）十分相似（史波克就是一個瓦肯人），有一樣的尖耳朵和冷峻面孔。一般相信很久以前他們是瓦肯人的一支，後來離開瓦肯星，遷移到銀河的邊緣。基本上，他們十分好戰，但仍願意和星聯維持表面上的和平。羅姆蘭太空船的特色是能夠隱形，但當他們隱形時，不能啓動防護罩，也不能開火。如果我們把星聯的星艦群（不能隱形）比做水面艦艇的話，羅姆蘭戰艦就相當於潛艇。企業號與羅姆蘭戰艦的第一次遭遇（『太空追逐戰』 Balance of Terror ）就像是二次世界大戰中盟軍驅逐艦對德軍潛艇的獵殺作戰。從那一次遭遇戰中我們也發現，羅姆蘭人是愛好榮譽的種族。羅姆蘭人曾與克林貢人結盟，目的是想要聯手擊敗星聯。後來克林貢人也學會了羅姆蘭人的隱形技術，應用在他們的鳥形艦上。奇怪的是，星聯一直學不會隱形。



星聯艦隊的圖騰

當然，整個銀河系除了這三大勢力範圍之外，還有它們之間的中立區，以及完全未知的神秘地帶。企業號在這些地方遇到了各式各樣的生命形態，有矽元素構成的生物、鱷魚形的外星人、雲霧狀的生物、有角的猿人、甚至有生命的石頭等。另外還有一些沒有形體，純由能量構成而來去自如的有智慧生命。這些生命形態與人類迥然不同，有的較爲弱小，有的則比人類強大，更有無論在力量、智慧和道德上都遠勝過人類的。顯然星艦企業號並非打遍銀河無敵手的超級戰艦。

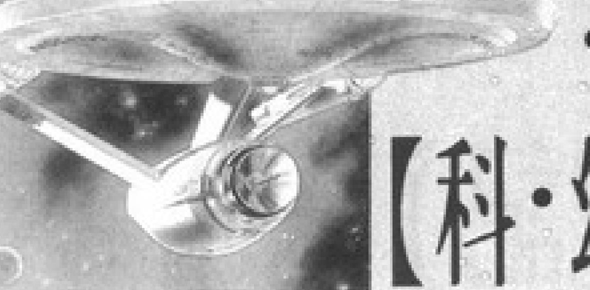
企業號的種種奇遇中最令人感到訝異和興奮的，莫過於在陌生而遙遠的宇宙深處發現熟悉的事物。例如 892-4 號星球的古羅馬帝國，艾可斯星球上的納粹組織以及艾爾夏星球的芝加哥黑社會。另外有些個體生存於外星，但卻曾出現在地球歷史中，如達文西、開膛手傑克、以及希臘神話中的阿波羅等。再來就是具有強大心靈能力的外星生物抽取企業號船員記憶，重新塑造出來的歷史人物，如林肯、成吉思汗等。

企業號航行的範圍除了物理上的距離之外，還有其他層次的距離，他們曾多次在時光中旅行，回到過去不同時期執行任務，也曾到達另一個與我們平行的宇宙中，與另一個自我接觸，除此之外，他們也在自己心靈的內太空探險，在種種幻覺中經歷人性的眞實考驗。

●銀河鐵三角

「星艦奇航記」中的種種奇遇、冒險，固然是贏得星迷熱愛的關鍵，但眞正令人著迷的還是企業號上的英雄們。觀衆不會覺得這一群操縱龐大的宇宙太空船，而又生存於陌生的廿三世紀的英雄與我們有什麼不同。他們有跟我們一樣的喜怒哀樂（唯一的例外是史波克，這一點容後再談），當然也有跟我們一樣的人性弱點。他們之間的「人性」演出，常能博得觀衆會心的一笑。讓我們先介紹企業號最重要的三個人物，他們組成了全銀河系最堅強的探險隊伍 -- 那就是寇克艦長、科學官史波克先生以及麥考伊醫生三人所組成的「銀河鐵三角」。

寇克艦長（ Captain Kirk ） --「銀河浪子」



寇克艦長出生於美國愛荷華州，算是個「洋基」（北方佬），是星際艦隊史上最年輕的艦長。他具有高度人道心腸與鋼鐵般的意志，率領艦隊中噸位最大的星艦企業號，從事星際探險任務。有時他會遇到智慧或力量遠勝過他的敵人，雖然一開始他略居下風，但是後來總是能運用人性中的特點擊敗敵手，就像大衛以彈弓屠巨人、韋小寶以巧計殺鰲拜一樣。對於弱勢種族，他堅守艦隊的「最高指導原則」-- 絕不以堅甲利兵干涉其他種族的自我選擇和發展。他也儘可能消除種族偏見，不管所遇到的生物有多麼醜陋、噁心和恐怖，他都會試著去了解這些種族，避免以外形和自己的觀點去下判斷。而往往到了後來摘掉種族偏見的有色眼鏡之後，再可怕的生物也會變得可愛起來。

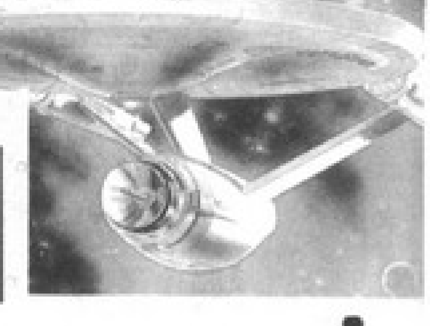
寇克全不同於十五、六世紀歐洲探險船隊的指揮官。第一，我們前面已經提過，企業號並非天下第一，他無法像他的前輩一樣，以船堅砲利傲視四海，所到之處，予取予求。事實上很多故事是從企業號受外力挾制開始。第二，他的探險目的並非征服與開發，而是「發現」他試著發掘不同生命形態之間的差異，並進而欣賞這些差異。然而他對另一類智慧形態卻往往毫不留情，那就是「電腦」。在可查的紀錄中，他總共處決了五部控制著人類生活的電腦，因此稱寇克爲「電腦終結者」實不爲過。如果電腦也算是有生命的話，寇克可算是大大地違反了艦隊最高指導原則，但這也正反映了寇克重視人類的自我抉擇。

最後我們不得不提一提這位浪子比較傷腦筋的一面。他似乎是個天生的多情種子，有接觸女孩的機會總是親自出馬，動不動就會跟剛認識的女孩看對了眼，談起戀愛來，最後總要靠史波克或麥考伊的幫忙才能掙脫情網。雖然這般風流實在有失艦長身分，但我們實在不忍心責怪他，誰叫他是英勇的寇克艦長呢！他曾聲明，他的第一號愛人是星艦企業號，正因爲如此，他的愛情都無法持久，甚至老婆兒子都離他而去（當然，這也是他能一再談戀愛的原因之一）。但寇克行事果決，而且不循常規，更往往不擇手段，在電影「石破天驚」中，他爲了保全船員性命並爲子復仇，連他的第一號愛人也毫不猶豫地炸毀了。

史波克（ Mr. Spock ）--「尖耳朵」史波克的父親沙瑞克是瓦肯人，母親亞曼達是地球人，所以史波克是瓦肯與地球的混血兒。瓦肯人是居住於瓦肯星的神祕民族，每一名瓦肯人從小就被訓練壓制情感，完全以邏輯方式思考。他們外形上的特點是都有副尖耳朵，和由於缺乏感情滋潤而造成的冷峻面孔。史波克有瓦肯人的外形和思考方式，但是由於他身體中有一半地球人血統，在特殊狀況之下，仍然會顯露出一般地球人不合邏輯的思考及行爲。事實上他常不自覺流露出對地球母親的親近和對瓦肯父親的憎惡。有一回當一個能量形式的外星生命暫時附著於史波克的身體時，竟不自覺地喊道：「啊！你是如此的寂寞，眞不知道你怎麼能忍受這種孤獨。」可見全然的理性也給史波克帶來深刻的孤獨和痛苦，這也難怪當史波克第一次感受到快樂的感覺時，他是那麼的渴望繼續保有它。有時對史波克來說完全合邏輯的行爲，爲人類而言，卻是人性中高貴情操的表現。例如，他會爲了多數人的利益而自我犧牲。別人爲此感動得痛哭流涕，他卻一臉漠然，覺得他所做的只是符合邏輯而已，沒有什麼大不了。他也會在特殊狀況之下，「不小心」談了幾次戀愛。如果你要拿這類事情當笑柄（麥考伊醫生常幹這種事），那就大錯特錯了。他不會有任何難堪或羞愧之情，因爲當他恢復正常之後，連什麼是愛情都不知道，更不用說羞愧或難堪了，麥考伊就常因此而自討沒趣。伙伴們對他是又愛又氣，愛的是他的許多行爲實在太可愛、太「人性」了；氣的是，史波克常澆他們冷水，即使是表達一點同袍之誼，也會覺得自作多情。就拿我們以上對他的介紹來說吧，假如史波克先生看到了，他的評語一定是他慣用的口頭禪「非常不合邏輯」，這對這麼費盡心思吹捧他的我，也實在是夠嗆的了。

麥考伊醫生（ Dr. McCoy ）--「老骨頭」麥考伊醫生出生於美國喬治亞州，是個典型性格保守的南方紳士。他在企業號上擔任主任醫官，精通太空心理學，經常對易於衝動的寇克提出適時的忠告，他那清教徒式的警語常成爲黑暗中的明燈。他顯然不是個安分的醫生，因爲他待在艦橋的時間似乎比在醫務室還多。雖然他是寇克的心理輔導，但自己卻也是沒有耐心，極端缺乏幽默感（但這也正是笑點所在）又愛發牢騷，同樣需要他人輔導。有狀況發生時，他一定會上艦橋來一探究竟，狀況不妙時，他會不安地在艦橋來回走動，並不時對已經忙得手忙腳亂的艦橋人員發怨言。有時候基於情勢所迫，寇克常要他做一些醫生本分以外的工作，這時候他會以他一貫的保守態度強調：「我是一個醫生，不是×××……」（你可以在空格處填入任何醫生以外的角色）。但寇克總會想到一些辦法叫他屈服，所以我們這位保守又拘謹的醫生只好陪著勇猛的寇克艦長上天下海啦……一旦遇上有人倒下來，身爲醫生的他一定搶先蹲下來觀察，他的另一句著名的口頭禪：「艦長，他已經死了！」就由此而來。請注意，當他說這一句話的時候，表情肯定是凝重而沉痛的，不管倒下去的人是敵人還是同志。

但這麼一個質樸可愛的人背後卻有一段不愉快的往事。他在加入星際艦隊之前有過一次失敗的婚姻，不久他把這婚姻中所生的女兒留在地球

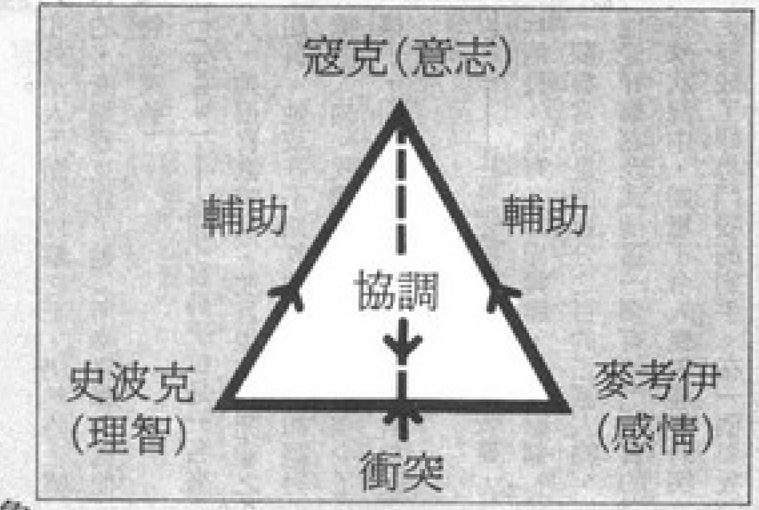


學習護理，獨自一人闖蕩銀河。後來在「艙外有藍天」（For the World is Hollow and I Have Touched the Sky）中，他找到了第二春，大大地談了一次戀愛。

這三個人的三角關係十分奇特。史波克和麥考伊都認爲自己是寇克最親近的朋友，都認爲自己最了解寇克，也最能幫助他。但是他們兩個人的背景和性格都完全不同，在許多事上都持著相反意見，而且立場十分堅定，因此不免引發一場「艦橋之戰」。而艦橋的主人 -- 寇克 -- 對他們倆在家門內挑起戰端完全不以爲意，反而樂得坐山觀虎鬥。事實上他們倆的鬥嘴經常趣味橫生，爲緊張而嚴肅的艦橋帶來不少歡笑。這個三角關係也很像軍隊的指揮系統，寇克是指揮官，而史波克和麥考伊分別是參謀長和輔導長（當然其任務不包括監軍和打報告）。參謀長提供理性的分析、輔導長提供感性的建言。參謀長跟輔導長是不可能處得來的。除了立場不同之外，「爭寵」也是起嫌隙的原因之一。很顯然的，這場「艦橋之戰」並不平衡，因爲代表理性的史波克對何謂「得寵」「失寵」是一無所知的。

在西方思想中，很喜歡把人的自我劃分成意志、理性和感性三部分。寇克、史波克和麥考伊正好象徵自我的三個面貌。寇克是政策決定者，代表意志與直觀；史波克是邏輯與資訊供應者，代表理智；麥考伊是治療者與同情者，代表感情。三人的三角關係，不就象徵著靈魂自我的交戰與平衡？

鐵三角與四大護法關係圖



●企業號四大護法

談完鐵三角，我們再來談一談企業號上的四大護法：輪機長史考特、通訊官烏乎拉、正駕駛蘇魯和領航官契可夫。

史考特（Scott） -- 輪機長史考特在企業號的指揮系統中排名第三，僅次於寇克和史波克，負責掌管企業號的動力系統。別人嫌枯燥乏味的操作手冊，他卻可以讀得津津有味，望之卻步的引擎室，他卻懷有一份莫名的關愛，甚至當成自己的子女一般呵護。因此每當引擎室受到外力損害或負荷過重時，他都十分焦急心痛。當然，無論損壞情況多麼嚴重，他都能神奇的讓企業號恢復元氣。他跟寇克之間最常出現的對話是這樣的：

寇克：（在危急情況之下緊急下令）我們現在需要更多的動力！

史考特：（此時引擎室中正硝煙迷漫，爆裂聲四起，他滿臉油污，跟蹌地接過通話器）我已經盡了最大的努力啦！（或是，再這樣下去引擎室受不了啦！）

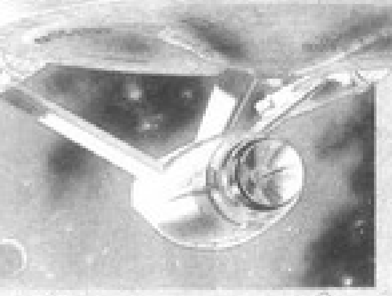
史考特大概是企業號主要人物中苦頭吃得最多的一位。只要看艦橋上的人東倒西歪，就可以想見史考特在引擎室中一定更慘。好在他是福將，在寇克的屢屢過度要求和外星人不斷的攻擊之下，仍然將企業號照顧得好好的，直到寇克炸了她（所幸星聯仍爲他們建造了第二艘企業號）。

烏乎拉（Uhura） -- 通訊官烏乎拉是一名來自非洲的黑美人，她很喜歡唱歌，並且也常在閒暇之時以歌聲娛樂船員。她或許不如其他人顯眼，卻絕對是不可或缺的重要人物。我們實在不敢想像艦橋少了她會變成什麼樣子，因爲寇克最常發號施令的對象正是她。

蘇魯（Sulu） -- 正駕駛蘇魯是日本人後裔，兼任企業號的兵器長。他有多方面興趣，包括擊劍、武術與植物學。蘇魯當然是個百分之百的正派人物，但或許是因爲他愛好擊劍及武術這類有格鬥性質的運動，在一些特殊狀況中，如患了令人喪失理智的疾病時，蘇魯馬上變成了好勇鬥狠的劍手。在一個與我們的宇宙平行的反宇宙中，另一個蘇魯扮演著類似秘密警察的邪惡角色；所幸，無論我們多麼驚訝與失望，最終他總會變回原來那個忠誠而值得信賴的蘇魯。

契可夫（Chekov） -- 領航官契可夫是一名俄國人，操一口濃厚斯拉夫腔的英文，十分自傲於他的俄羅斯血統。他較晚加入企業號的陣容，但很快的就成爲不可或缺的一員，又生得一副娃娃臉，個性憨厚，十分討人喜歡，只是有時稍嫌娘娘腔了些。

四大護法分別來自四種不同種族：史考特是英國人，烏乎拉是非洲黑人，蘇魯是日本人，契可夫是俄國人。這個組合中有各色人種，有男人有女人，有來自民主國家的，也有來自共產國家的。這正象徵了種族、性別平等，消弭了政治偏見的大同世界。再加上鐵三角的美國北方佬、南方佬以及外星人，企業號眞正集結了各方人馬。當然，如果艦長由黑人來幹、船員一半是女人就更有象徵意義了（事實上這也正是「星」劇製作群的原始構想，但爲白人社會的 NBC 所抗拒）。不過，有許多觀衆會不知不覺的將代表正義與民主的星聯跟美利堅合衆國聯想在一起，而把星



聯的敵人 -- 集權好戰的克林貢帝國 -- 聯想成蘇俄。顯然，「星」劇的革命性還不夠濃烈，但對一個在大衆頻道上播出的通俗影集而言，其鼓吹世界大同的用心已屬難能可貴了。

●「時空之舟」企業號

除了以上諸位太空英雄之外，能吸引人們注意的就是衆多星迷所鍾愛的星艦 -- 企業號（ Enterprise ）。事實上，企業號並不只是艦長寇克一個人的愛艦而已，每一位星迷心目中都有一艘專屬於他（她）自己的企業號。這艘企業號曾帶給他（她）們穿越重重的時空，經歷種種令人難忘的冒險。這也難怪無論後來的星艦外形有多麼流線、性能有多麼高超，能深深抓住星迷內心的，仍是這艘典雅尊貴的企業號。

星艦企業號隸屬星際艦隊，番號爲 NCC-1701，是有史以來噸位最大的星際太空船之一。總重十九萬噸，以正反物質反應爲動力，載有四百二十八名士兵及七十二名軍官。企業號是在太空中組合建造的，有一個飛碟狀的主艦身、一個雪茄形副艦身和兩具曲速引擎。巨形碟形主艦身有十一層甲板，是船員生活與工作的地方。現在讓我們一一介紹企業號的各項重要裝備：

曲速引擎 -- 企業號的動力來自兩具「曲速」（ warp ）引擎。曲速引擎是寇可蘭博士在廿二世紀發明的，其問世使人類超越了光速限制，而得以自由航行於星球之間。這是繼人類超越音速之後在速度上的第二次突破。正如人類曾以馬赫數衡量音速以上的速度一樣，廿三世紀的人們以曲速等級來劃分光速以上的速度。第一級曲速就是光速，之後每加一級，速度就增加一位。企業號最高可達十二級曲速，在十級曲速以上，時光會倒流，這就是企業號可以來往於過去與現在時間，進行時光旅行的原因。

建制武器 -- 企業號配備有兩種類型的武器 -- 光束和光雷。光束武器有很多種，從最小的隨身用光束手槍、光束步槍到裝於艦身外部的光束炮。光束手槍是一種多用途武器，可調整能量，選擇擊昏或擊斃敵人，另外也可以使它超荷而成爲定時炸彈。光雷的威力十分強大，由一團能量粒子構成，可將這個能量包由發射口射向敵人，或以電流直接引向目標。

質能載送系統 -- 企業號上的傳送系統是艦隊工程師長達九年的研究發展的心血結晶。它可以把人體分解成能量粒子，然後以能量形式傳送至其他地方。由於企業號形體龐大不能登陸，只能在星球軌道上運行，所以其人員經常利用傳送系統在企業號與地面之間往來。企業號的質能傳送系統一次至多輸送六個人，可將人員送至一萬九千五百哩以內的地方。傳送系統雖然便利，但也有其危險性。如果在傳輸過程中，或是在分解以及組合過程中發生問題，其結果將慘不忍睹。像麥考伊醫生就十分討厭這樣子被分解來分解去的。他常埋怨道：「我是來當醫生的，不是來讓這些機器把我分解成原子，在太空中飛來飛去。」因爲他一直懷疑當身體的原子在其他地方重新組合後，是否還是原來的那一個。傳送系統也常帶來意想不到的歷險。例如，它曾將寇克分解成善

全長	990.8呎
全高	231.7呎
全寬	460.5呎

主艦身(碟形部份)	
長度	475.4呎
高度	106.9呎
寬度	460.5呎

人員	
軍官	72名
士兵	428名

總重	19萬噸

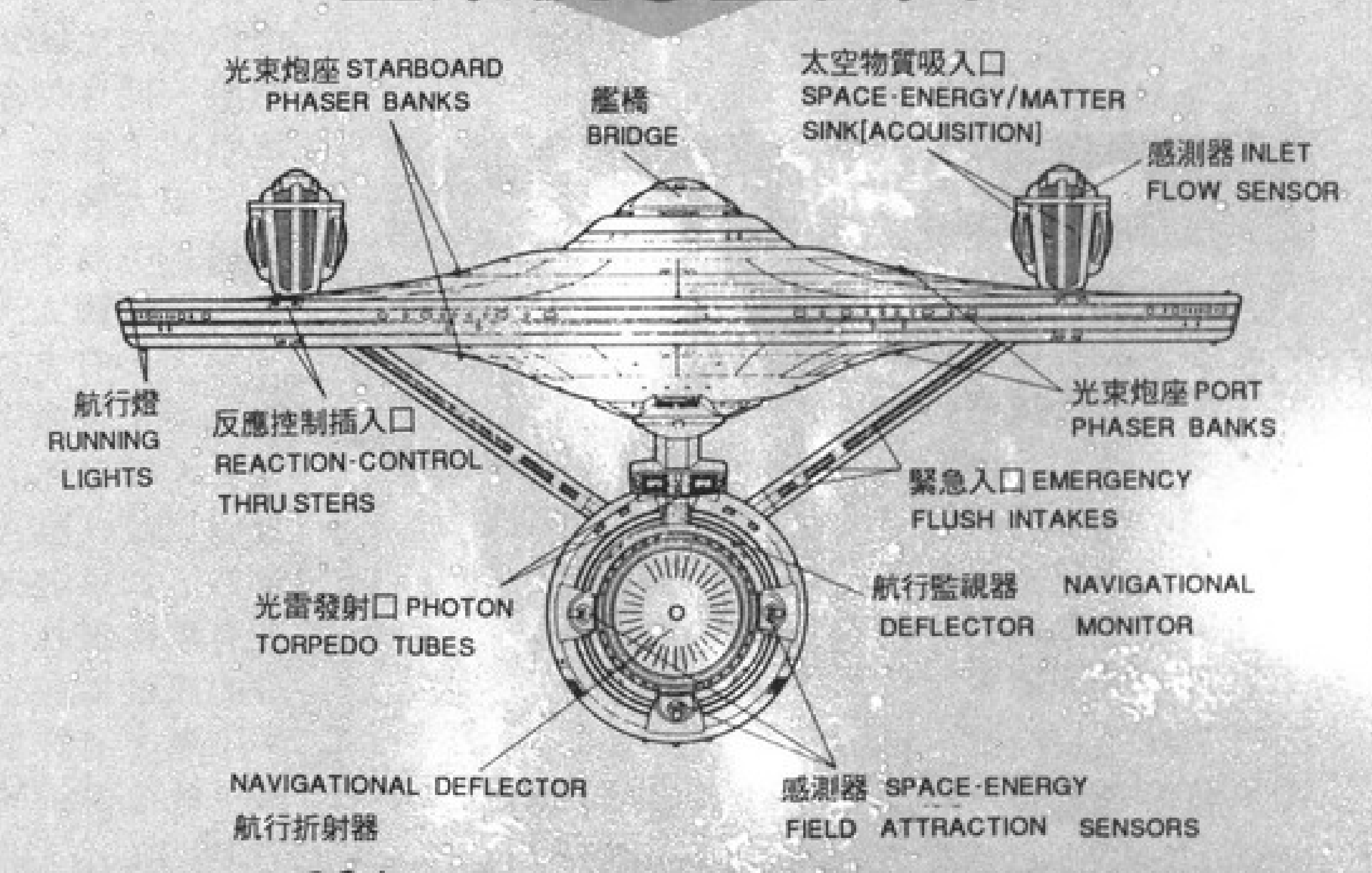
一般性能	
最高速度	曲速12級
巡航速度	曲速８級

加速性能	
0—99C	19秒
0.99C—曲速	1.1秒
全速後	
曲速1級—4級	0.78秒
曲速4級—8級	0.87秒
曲速8級—12級	2.13秒

副艦身(動力室)	
長度	393.2呎
高度	154.3呎
寬度	106.9呎

引擎艙	
長度	503.1呎
高度	54.9呎
寬度	40.9呎

企業號●正視圖



恶兩部分，或是成爲正反平行宇宙之間的通道。

力場防護罩 -- 廿三世紀太空戰艦的必要配備，藉由佈於艦身的發射器在艦四周成爲一道由力場構成的防護牆，可抵禦敵人的攻擊。但開啓力場防護罩會消耗不少能量，不能一直使用。



作者小傳

葉李華

一九六二年生於臺灣高雄。臺灣大學電機系畢業，美國柏克萊加州大學理論物理博士。現爲柏克萊勞倫斯實驗室研究員，〞幻象〞季刊（臺灣唯一的專業科幻雜誌）編輯委員。曾獲中國時報張系國科幻小說獎首獎，著有科幻小說集〞時空遊戲〞，譯有〞宇宙最初三分鐘〞、〞喜悅時光〞等，目前則在美國埋首翻譯科幻大師艾西莫夫（ISAAC ASIMOR)的基地系列鉅作。

呂堅平

臺大電機系畢業，臺大資研所碩士，耶魯大學資訊科學（ COMPUTER SCIENCE）博士候選人，當這篇稿件刊出時呂先生應該已經取得了博士學位，一直都是 STAR TREK 的忠誠影迷，據說呂先生也有可能在美國加入當地的遊戲製作公司。

問題診療室

台北市★余宗和

Q 本人是標準球迷，自認對於職棒選手了解極爲透徹，對於 65 期雜誌上中華職棒 2 的報導有些建議：

①爲什麼所列出之四大投手中，陳義信最差，防守力竟然爲D，而黃平洋的能力好像有些誇張，我們可以從記錄上知道，不論從勝場、防禦率，陳都較黃爲佳，爲何有此數值出現，令人難以接受。而且黃忠義與廖敏雄的數值也是一樣的情形。

②另外在投手右上之三個數字爲極致的投速還是平均投速，如果爲極致投速，那陳義信爲 147 ，如爲平均投速，那各投手的球速也太快了，希望作者能查看一下資料。

A 余讀者，由你的來信當中，可以看得出來你對職棒的確很有研究，但不管身爲一個熱心的球迷或是一名冷靜的旁觀者，相信對職棒的每一場球或是每一位選手者有自己獨到的看法與見解，這也是球迷之間永遠會有聊不完的話題，甚至有吵不完的架的原因，我們認爲中華職棒 2 的作者徐昌隆先生和你一樣也有自己一套對職棒的看法，所以，別著急，趕快寄一封信到雜誌的棒球教室專欄和徐昌隆先生切磋一番，應該會得到更令你滿意的答覆的。

關於投手資料上的球速數值到底是極致還是平均球速，正確的答案是極致投速，關於極致球速的設定，中華職棒並不會太離譜，如果你有玩過一些超任的棒球遊戲，看到日本職棒的投手動不動就飆出 150 公里以上球速，你就會佩服國人寫棒球遊戲是多麼的冷靜客觀了。總而言之，要將所有的選手的能力量化本來就不太容易且不太合理，但不這樣作遊戲又有點不太好玩，但爲了補償對遊戲作者的棒球觀念不滿意的玩家，一般的棒球遊戲都會提供修改球員資料的功能或資料片，有關球員資料修改的支援，相信中華職棒 2 是不會欠缺的。

台中市★李書仲

Q 記得魔法門外傳 I 發行不久，貴刊就有推出攻略本的廣告，但至今卻未推出也無消息，如果貴刊不出，就麻煩告之，免得在下日夜的期待！

A 關於魔法門外傳 I 的攻略本，嘿……嘿……，沒想到你還記得眞清楚，當然編輯部也不是打了廣告又賴帳，讓你日夜的苦等，如果你有仔細玩過魔法門外傳 I ，應該知道有個遊戲叫做魔法門外傳 II ，如果你夠厲害的話，也許早已知道魔法門外傳 I ＋魔法門外傳 II ＝魔法門外傳的「全部」（ THE WORLD OF XEEN ）！在這種情況之下，如果編輯部先出一本魔法門外傳 I ，再出一本魔法門外傳 II 的攻略本，最後又「隆重」的推出第三本 THE WORLD OF XEEN —這會是怎樣的一個世界！不但編輯部會覺得累，又會有斂財的嫌疑，相信你也不希望攻略本是這種出法。不過，你的問題算是問對了時候，魔法門外傳三合一的攻略本預計在十月發行，到時候你就可以用一本的價錢買到三倍價值的攻略，値得吧！不過令人好奇的是一在日夜的苦等之下，魔法門外傳 I 到現在你還沒苦苦的玩完嗎？

屏東市★小豆

Q 各位問題診療室的大哥哥和大姊姊們好！本人小弟我於農曆過年時買了 SC2000 ，請問：

①免費升級的辦法，到底要如何實施？（ SC2000 的購買證明，我已用限時寄回），如果有可否盡快實施，因我的郵政信箱快換了！屆時，可能無法享受到中文版的樂趣。

② ORIGIN 所出的 GAME ，貴公司是否有中文化的打算？因本人實在是看不懂那些「豆芽菜」，如「銀河飛將私掠者」我買回來之後，只有擺在櫃子上的份而已。而且我相信中文化之後，銷售量絕對是大幅度的增加，因爲像我這種人也實在不少啦！

③如貴公司代理國外 CD-ROM 之 GAME ，是否有可能中文化？

④我有一塊 386DX-25 主機板加CPU（不含RAM）和一台 286 電腦，不知貴公司是否知道那邊有在收購？

A 小豆小弟弟你好，在此回答你的問題：

① SC2000 的台灣代理電腦休閒世界在暑假時的確有將 SC2000 中文化的計劃，並打算讓購買英文版的玩家免費升級成中文版，不過目前中文版仍尚未推出，中文版免費升級的方案是否仍會繼續實施依然不明，不過電腦休閒世界在電腦遊戲世界雜誌八月號刊登一巨幅的廣告，說明是因爲「模擬城市立法局沒有三讀通過中文版出版法案，所以中文版無法準時推出」，所以已經將回函寄回的玩家，除了與電腦休閒世界同聲遣責

「模擬城市立法局」的作業速度緩慢，或是寫信給「模擬城市行政院」的院長外，大概就只能耐心的等待了。

②關於 ORIGIN 出的 GAME 上的豆芽菜，老實說，編輯部的同仁英文不錯也是看不太懂，尤其是創世紀Ⅷ那些種的不太整齊的「豆芽菜」，當然我們也和你一樣希望那些原本種「豆芽菜」的地方能改種中式又直又挺的「空心菜」，如果不能也希望能種整齊一點，才不會太傷眼。不過據編輯部所知，軟體世界一直沒有放棄將 ORIGIN 的遊戲中文化的計劃，但前提是 ORIGIN 必須提供改版的技術援助，可惜 ORIGIN 一直無法提供完整的遊戲原始碼（這表示將 ORIGIN 程式技術將被他人一目瞭然），因此中文化的計劃一直無法完成，但相信軟體世界仍會繼續努力下去的。

③目前軟體世界已經開始一連串的 CD-ROM 遊戲發行計劃，這表示中文化的腳步也就快了！

④目前市面一塊 386DX-40 加CPU的主機板才 2 千多元，你的 386DX-25 舊主機板能和朋友換幾套遊戲回來，就算是不錯的交易了，至於你的 286 電腦，不是要讓你洩氣，實在是值不了多少錢，以現在硬體相當便宜的情況來看，用來打字還有人嫌太慢呢！也許你可以很有耐心的收藏起來，數十年之後可能是很有價值的古董哦！

高雄市★張啓政

Q 問題診療室你好：

敝人有些困擾的問題，希望可以回答

①本人打算將將 386 DX-33 的主機板和 CPU 升級成 486 DX-33，那原先 386 使用的 RAM還可以使用在 486 上面嗎？（共4MB）

② 64 期中的問題診療室有位讀者來信表示國內遊戲不該「抄襲」日本遊戲的意見，並舉天堂鳥的「冥界幻姬」爲例，據筆者所見到的國內遊戲還有很多的圖類似日本知漫（動）畫，如「叢林戰爭」的貓熊和「亂馬 1/2」的玄馬完全一樣、「夏日物語有些人物極像「福星小子」 星中的「拉姆」和「諸星當」，此外還有好多好多……。但是筆者認爲這沒有什麼不對，國內遊戲製作並沒有很久，參考其它作品是很正常，久之國內才會有適合自己的遊戲風格出現。

P.S：希望那家大思大德的公司趕快移植 9801上在台有漫（動）畫的 GAME（例如機動戰士、機動警察…），筆者已經「哈」了好久！

祝　軟體世界雜誌

事業順利　天天賺錢

A 張讀者你好，謝謝你的「事業順利、天天賺錢」，雖然要天天賺錢是不太可能，最多每月賺一次，但如果要讓賺的錢能夠讓事業順利，最好雜誌再調價一次，或是你再多買一本（編輯部同仁的一貫口號），說到這裏，你千萬不要緊張，純粹開玩笑啦！

①照你所說的情形，你的 RAM 應該是 30PIN 的 SIMM，因此你在買主機板只要注意不要買到全部的 BANK 都是 72PIN 的主機槽即可，辨識的方法是，30PIN 的插槽較短，72PIN 的較長（雖然是廢話，但是相信還是有很多人分不清楚）。

②你對「抄襲」看法，實在是非常仁慈，不過對於「抄襲」的作法，應該由動機來探討，如果是因爲非常喜歡日本漫（動）畫中的某個角色，立志要讓他（她）成爲遊戲的主角，來完成自己的遊戲夢想，這是比較可以原諒的，因爲一旦我們喜歡上了漫（動）畫的某個人物，在創意上便或多或少會受到影響，例如如果你要設定一個時而風流倜儻，時而精明幹練的男主角，如果你剛好喜歡城市獵人的孟波，所設定出來的造型便很難脫離這個窠臼，就追求理想的領域上，已經算是自食惡果了。當然還有一種「抄襲」是爲了自己的遊戲利益，來作爲吸引玩家購買的號召，甚至將別人的圖形原封不動的搬到自己的遊戲上來，這就很不值很原諒了。

③你的 PS 很有意思，如果你仔細看雜誌，應該已經發現有幾家國內的軟體公司已經開始將 9801的遊戲軟體移植到 PC 上了，比較具代表性的有大宇與華義國際，前者預計推出星權爭霸Ⅱ；後者則已經推出擂台美少女，預計推出遊戲還有特勤機甲隊、美國的惡夢等，總之，喜歡 98 遊戲而沒有 98 的你，好日子快要來了！

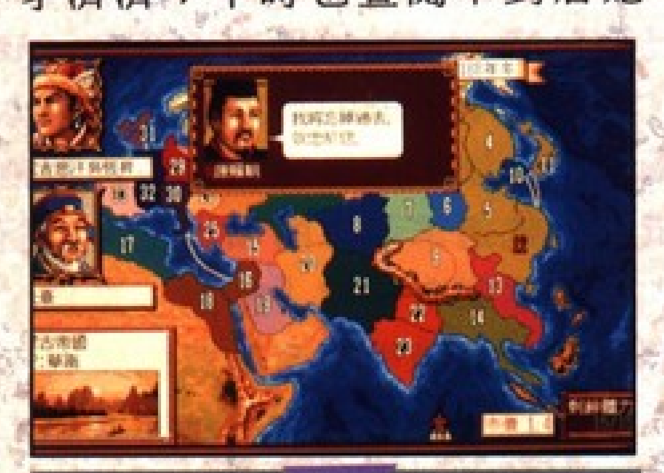
遊戲終結者 P.A.R.T 1



吳恆昇

元朝秘史

元朝秘史也是日本光榮公司的歷史模擬遊戲之一，但是它不像三國志那樣注重內政的經營，也沒有計謀的運用，卻加入了「後宮」這項設計，不錯哦！這是筆者在艱辛的征戰過程中，最常去逛的地方。玩完了這個遊戲，唯一感到遺憾的地方，就是所能扮演的君主太少了，居然不能扮演宋朝，可惜啊！而且只能有八位將軍，不像三國時代那樣人才濟濟；平時也查閱不到后妃的基本資料，此外，每個兒子都是同一個模子印出來的，一點也沒有遺傳到老爸英俊挺拔的樣子，哎！雖然它有以上的小缺失，但仍然是個不錯的好遊戲，能讓你扮演大漠英雄成吉思汗完成統一世界的美夢，帥吧！



兇悍的日本終被打敗



大漠男兒，絕不讓妳失望



接下來該打那一國呢！



只剩一國了，大家努力一點



看看我的厲害



戰況激烈，死傷慘重



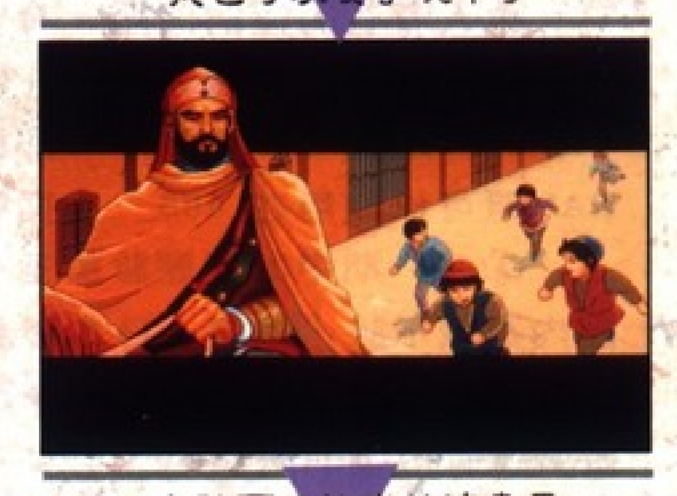
關鍵時刻不要放鬆



終於完成統一大業



我也可以安享晚年了



小孩可以快樂的渡童年



未來的世界就要靠他們了

遊戲終結者 P.A.R.T 2

米克

卡耐雞的人生指南可以說是國內自製遊戲中少見的佳作。筆者原先接觸這個遊戲時，以爲這大概是一個與〈人生劇場〉差不多的遊戲，沒想到愈玩愈覺得這個遊戲頗耐玩的，而且已經跳出了模仿的窠臼，走出了一條全新的道路，這是令人感到可喜的。

不過這個遊戲也不是全然沒有缺點，最明顯地就是玩家在達成人生目標後，變得好像無所事事一樣。像筆者在棒球領域曾經25就達成了人生目標，接下來的35年只好追求總分的突破。希望這點以後同類型的遊戲出版時能改進。

接下來就是筆者的「總統之路」，希望能給有志成爲「阿港伯第二」的玩家一些啓示。（到時候別忘了寫本「×××的總統之路」，或「×××的省長之路」喔！）



從基層幹起，培養實力

成爲議會生力軍，服務鄉里

進入立法院爲民打拼

28歲就當省主席太厲害

這麼年輕的院長，你看過嗎？

終於是龍頭老大了

坐二望一，美夢快成真

啥人能跟我比

總統可不是平常人能當的

命運之日，這可不是PM2喔！

嘿嘿！我可以，你行嗎？

遊戲終結者 3 P.A.R.T



鬼屋魔影眞的是我所玩過最棒的冒險遊戲，不管是內容、畫面、音效、音樂或操作上都非常的棒，我想應該有很多人都玩過這個遊戲了，但是我還是想推薦給沒有玩過的人這個經典的恐怖動作冒險遊戲。

至於這個遊戲的缺點勉強來講就是角色及物品的畫面不夠理想（其實是很難看，但並不只有我一個人這麼認為，我的朋友也都這麼認為）但是 Infograms 這間公司之所以利用 3D 區塊的方法來構圖，無非是想減少圖形的容量以及記憶體的需求，但並不影響此遊戲的耐玩性。最後提醒欲嘗試此遊戲的玩家，適時的儲存進度將是挽救你（妳）心愛的鍵盤之不二法門。（願神保祐你，阿們）。

如有任何過關上的問題，可以參考軟體世界第49期的攻略。

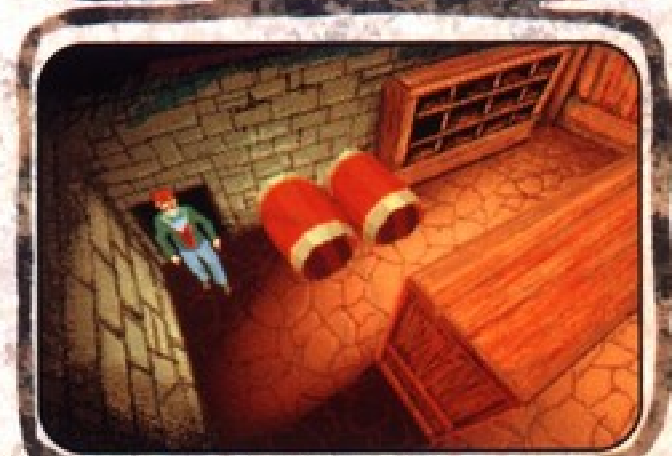
再告訴各位一個好消息，Al-ong In The Dark 2 已經出來了。

鬼屋魔影


你看嚇死自己了


趕快逃命，不然又有狀況


步步為營，免得一步升天


原來是地窖


原來鬼王長這樣，畢遜！


直奔大門口


這就是鬼屋，陰森森好恐怖！


祭出法寶，看我怎麼整你


萬歲，終於逃離鬼屋


好醜的鬼！


鬼王終於壽終正寢！


沒想到司機竟是個……

葉慧嫺

暗夜疑兇

警察故事系列

在這個冒險遊戲的解謎過程中隨時充滿了出人意料的突發事件，你不能預料到下一秒會有人拿槍狙擊你，也想不到打開垃圾車竟發現一具童屍，更不會想到一個變態在殺人分屍後把頭冰在冰箱裡而你去打開它，當這一切畫面是由數位化繪圖系統畫下來，而驚心動魄的出現在您電腦螢幕上，再配綴以令人屏息音樂時，那種營造出來的不寒而慄之氣氛與心理壓力，可不亞於看一部奧斯卡最佳影片「沈默的羔羊」哦！套一句常常聽到的話：「最好試試三更半夜關著燈開大喇叭音量玩」-- 如果您享受"自虐"的快感並樂此不疲的話。

再來談談破關後的感想，最令人不滿的是遊戲結局實在太……太短了！在我智勇雙全擒下變態殺人魔後，滿心期待洛杉磯市民的掌聲與歡呼，以一慰未破案時飽受輿論抨擊而受傷的"幼小心靈"，果然，一破關馬上到市政大廳接受市長大人的頒獎（第一個畫面），去世好友的小女兒跑出來抱著我的腳（第二個畫面），然後是一幅祥和如畫的洛城街景（第三個畫面），接下來……沒有了!!在一連串與黑暗力量搏鬥的玩命演出後，得到的竟是短短頒獎畫面，太不公平了！或許這是作者的原意，想讓我們知道警察生涯是付出而不求回報的吧！



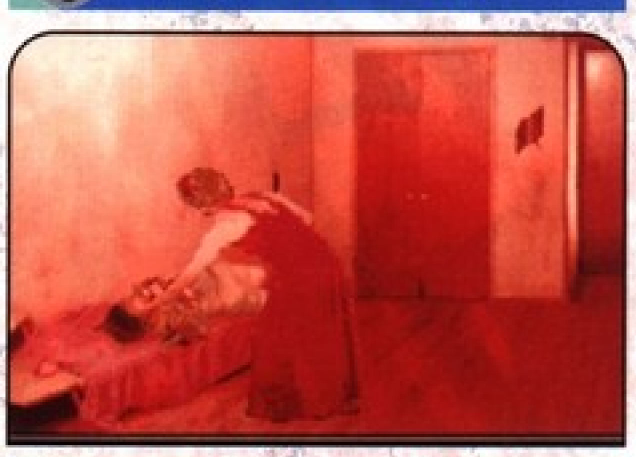
1. 眞噁心，嘴巴還啥著東西



2. 到洗手間看看



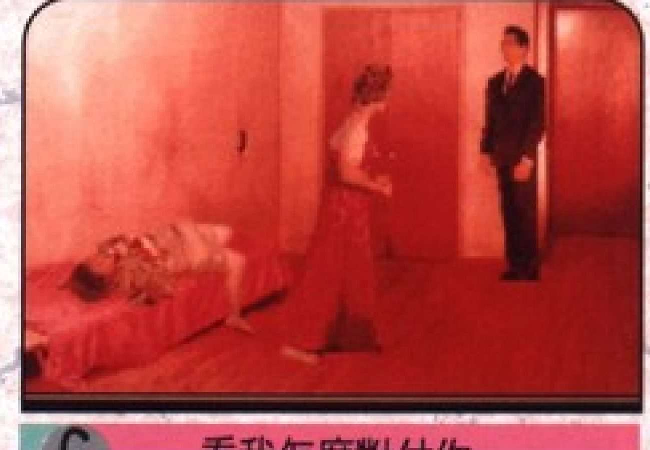
3. 帥啊！拼出一支火焰槍



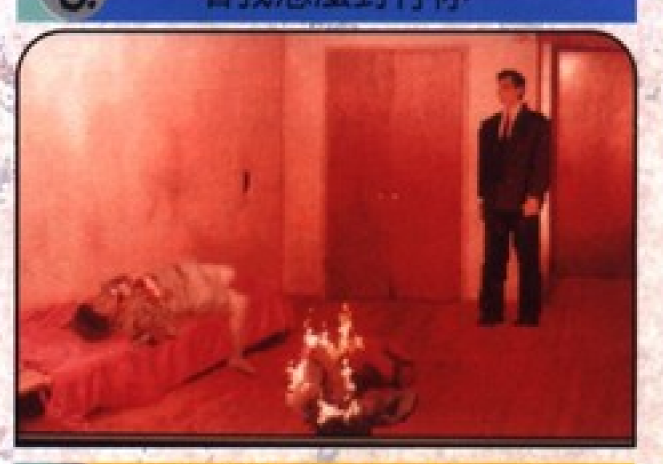
4. 這個變態又在行兇了！



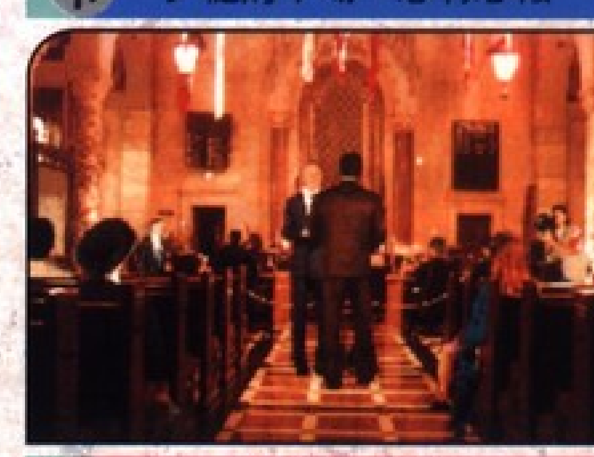
5. 這次逮到你了



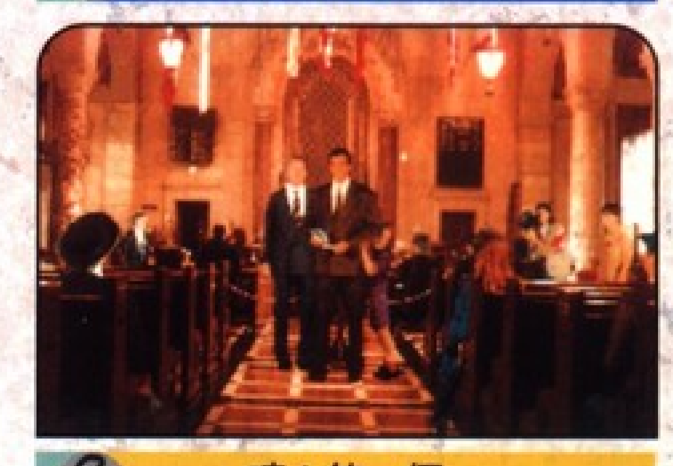
6. 看我怎麼對付你



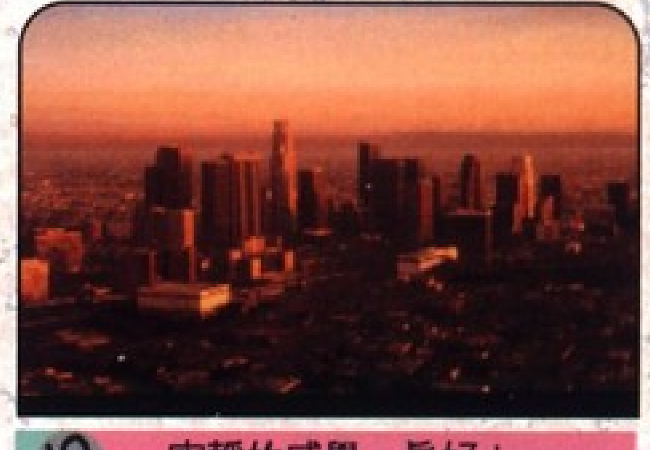
7. 歹徒的下場，惡有惡報



8. 接受市長表揚



9. 嘻！笑一個



10. 寧靜的感覺，眞好！



【飛天】





【水迷宮】

——顛倒眾生非我莫屬



拿手好戲：十八般武藝樣樣稀鬆的韋小寶，只會……



【吃】文字和圖形結合的物品欄，玩者不必憑想像乾過癮。嘿！來碗熱騰騰的過橋米線如何？



【喝】酒宴上說著說著就動手了！劇情根據金庸小說原著忠實改編，並加上天馬行空的神遊想像。



【嫖】麗春院是小寶的出生地，也是龍蛇雜處之地。遊戲中充滿三教九流各階層的對話，有粗中帶雅的雙關語、江湖話，也有虛偽的官



【賭】賭，是小寶的拿手把戲，他不但在揚州賭，還把賭風帶到了京城大內……



精緻場景：變化大、多樣視角的各種畫面。



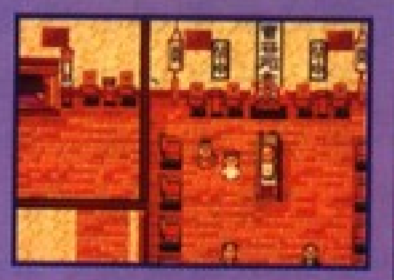
【廚房】來，笑一個，拍張照！瞧見了嗎。這是一個一應俱全的廚房。請您注意的是：物品的精緻和齊全，這就是鹿鼎記中的美術風格：小地方也要仔細繪出絕不馬虎。



【廣場】看到賣藝如命的天才藝人吳剛先生了嗎？遊戲中充滿了令人發笑的小動畫，搖頭、點頭、咧嘴狂笑，甚至吞劍、噴火……，賦予所有人物靈活可愛的動作，博君一粲！



【小橋】流水小橋，游魚荷葉。御花園內風月無邊。……錯！是危險不斷！



【靈堂】嗚…嗚…好慘哪！

無冷場戰鬥：智慧取勝，精采劇烈！



【御書房】劇情式戰鬥，不是打不完的遭遇式戰鬥。所以無"拼命練功"之累。



【首戰】招式獨創，各有其施展效果！除了可單招攻擊、防守，還可使出絕招，排出陣法，挺身向敵人迎面攻打或以教摔跤術扳倒對方。另外有個人特技，如撒石灰、丟雷火彈等。



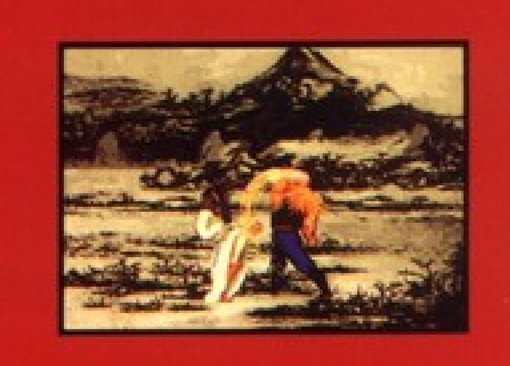
【殺鰲拜】戰鬥場面的背景隨之改變，並有妓女、小二、官兵、狗狗、犯人在場觀戰或跑龍套一下。畫面十分活潑！



智冠科技有限公司
製作發行



金庸武俠小說人物大會串！
華山絕頂之上比武論英豪！













Mother Board

Power

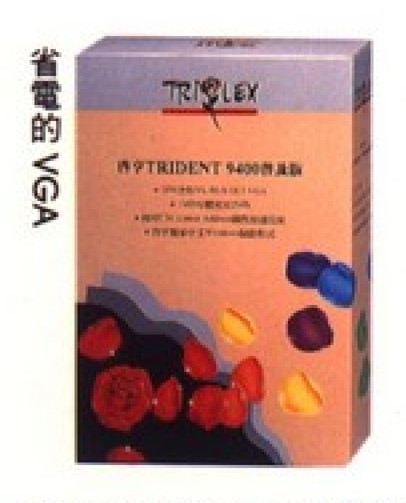
環保新地球觀

Monitor

VGA

唯有 Monitor＋Mother Board＋Power＋VGA
才能達到眞正的省電功能

省電的 VGA



啓亨 TRIDENT 9400 普及版
支援 OS/2 2.1 中文版
NT$ 1MB / 2800 未稅

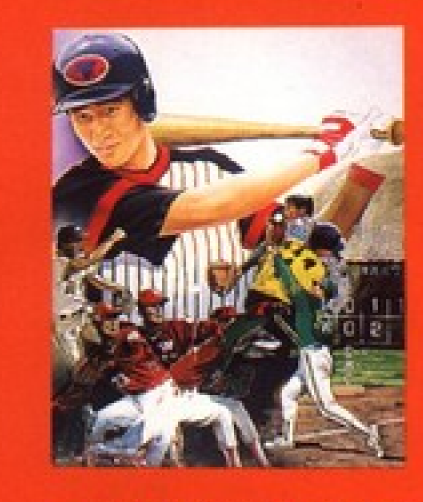
如果每台電腦每天可省一度電，台灣每天就能省下約 150 萬度的電源。電腦已成爲現代不可或缺的日常用品，無論是工作或遊戲，多少都會有一段“閒置”的時間，若是能將這種閒置的電源節省下來，對於地球的資源、國家的經濟力量或是個人的財務支出等，都能發揮一己的力量。要是這個力量能積少成多，我們的社會就不會再有爲了電力供應不足，必需興建核電廠，所發生一連串衝突，而付出龐大的社會成本。因此，大家在選購電腦時請留意：1. 主機板　2. 顯示器　3. 電源供應器　4. VGA 是否具有支援 VESA 協會的能源控制規格（DPMS — Display Power Management Signaling），這不但可節省電腦閒置時的電源、延長顯示器的壽命，也能減少電費的支出，一舉三得。也許我們不是叱挖風雲、經世濟國的大人物，但凡事由小做起，必能匯集一股紛亂中的淸流，給未來一些新希望。

TRIPLEX
TRIPLEX CORPORATION

啓亨股份有限公司．台北市羅斯福路二段35巷13號．經銷商諮詢專線：(02) 395-2229．啄木鳥服務專線：(02) 321-2562．BBS：(02) 357-0736．行銷企劃：啓亨廣告

最風靡人心的運動！最熱情有勁的遊戲！

中華職棒 2

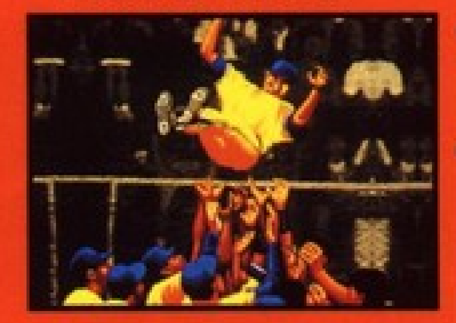




- 老少咸宜的最佳中文運動類遊戲。
- 真實表現多球路模式，球路計有快速球、滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、指叉球、掌心球等，各投手拿手之球路也不盡相同，各有"絕招"哦！



- 依據打者之打擊強弱而有不同的打擊框大小，強打者較易擊中球，弱打者因框較小，不易打中球。打者當天情況好壞及出場狀況也會影響打擊框大小的改變。
- 除了播報員舌燦蓮花般的播報賽況，投手和打者間也增加了挑釁、影響對方心情的對話。



- 共有十六組打擊姿勢，使球員動作更自然生動。
- 資料系統更為龐大，可供細心玩者查詢。另外球員的屬性系統也擴增了許多。此次玩者您將在遊戲裡扮演三重身份：球員、教練及球團老闆。除了投、打技巧及應戰策略運用，更必須懂得如何去經營一個球團和管理球員。



- 重頭戲聯盟賽將提供多人共玩的功能，除此之外，還提供了表演賽、錦標賽，如果您擁有立足台灣、放眼世界的胸懷，還可由六個台灣的職棒球團中選出一隊，環遊世界和韓國、日本、美國等國家的職棒隊伍對抗，邁向世界第一的大道。



軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行

民國八十三年九月廿日 中秋節
是"中華職棒 2"出爐的好日子

搖滾少林系列

七俠五義 3D

第一人稱視角3D立體遊戲！
持刀揮劍向敵人對面劈砍！
结合現代3D技術和古代中國野史得俠義大作！
御貓展昭及陷空島五鼠等在PC上
為您一展大俠風範！

※立體場景，地牢、街景、山河等地十分逼眞。
※動作流暢，跑、跳、飛及仰望、俯看等角度拿捏得當，賦予武俠人物更靈動之生命力。
※多層設計，使遊戲佈景更深、更廣、更龐大。
※MIDI配樂，搖滾刺激加上人物見血受傷時的叫喊聲，更添震憾感。
※兵器衆多，刀槍劍戟、斧鞭鉤扇，多不勝數。



Accend Inc

軟體世界
智冠科技有限公司
代理發行

大宋朝，官吏腐敗，皇室内亂。而民間更因上樑不正下樑歪，匪類横行、民不聊生。在此風聲鶴唳之際，江湖上出現了一批俠義之士，上打貪官污吏，下平綠林惡匪。他們是官方的眼中釘，欲除之而後快。在一次行動中，他們竟發現皇室的大秘密！如此一來，追殺他們的大内高手更是傾巢而出，埋伏在各地，通緝他們至天涯海角……

扶宋室、將陰謀犯上的奸臣伏誅以法，看這群滿腔熱血的俠士如何與權高位極的大官拚武鬥智！